HELLFROST

• Ледяное пекло •

SAVAGE WORLDS

Мир для настольной ролевой игры
в жанре эпического фэнтези

HELLFROST

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Сборный перевод с английского: Павел Гуров, Юрий Алексеев,
Александр Тимошенко, Семён Носницын, Алексей Белов.
Редакторы: Павел Гуров, Анастасия Гастева.

Уэйд-Уильямс П., и др.
Б 87 Hellfrost: Ледяное пекло/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2015. – 208 с.
ISBN 978-5-905471-15-5

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015
© Triple Ace Games, 2011
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-15-5

СОДЕРЖАНИЕ

Hellfrost: Ледяное пекло 4
- География 4
- Начало игры 6

Персонажи 7
- Создание персонажей 11
- Новые изъяны 24
- Новые черты 27

Снаряжение 50
- Описание снаряжения 53
- Транспортные средства 61
- Укрепления 64
- Таблицы 66

Знахарство 73
- Травничество 73

Магия 79
- Отток 81
- Влияние Ледяного пекла 83
- Царства стихий 83
- Мистические дары 85
- Магические предметы 94

Религия 96
- Боги Рассилона 100

Заклинания 132
- Аспекты 132
- Новые и изменённые заклинания . . 134

Правила игрового мира 164
- Температура 164
- Местность и перемещение 165
- Прочие правила 167
- Божественная помощь 170
- Вира 170
- Погода 172

Слава 173
- Обретение славы 173
- Преимущества славы 178
- Потеря славы 181

Жизнь в Рассилоне 183
- Повседневная жизнь 186
- Земли 194

Организации 198
- Гильдии воров 198
- Железная гильдия 198
- Лесная стража 198
- Пращники 199
- Реликварий 199
- Рыцари Ворона 201
- Рыцари Очага 201
- Серый легион 203
- Сёстры милосердия 204
- Содружество Стихий 205
- Стражи дорог 206
- Тринадцать воинов 206
- Хранители знаний 207

НЕОБХОДИМЫЕ КНИГИ

Для того, чтобы игроки и ведущий могли в полной мере получить удовольствие от этого игрового мира, им нужны «Бестиарий» и «Путеводитель». Первая книга включает в себя полный список типажей представителей народов Рассилона и чудовищ, начиная от гигантских муравьёв и заканчивая повелителем зомби, а также правила по созданию реликвий — истинных магических предметов. Во второй книге описывается география Рассилона, а также содержится несколько идей для приключений. Конечно, вам ещё понадобится книга правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

HELLFROST: ЛЕДЯНОЕ ПЕКЛО

Перед вами «Hellfrost: Ледяное пекло», ваш путеводитель по новому игровому миру в жанре фэнтези, использующему правила Savage Worlds. На его страницах вы найдёте всё, что нужно для создания любого героя, будь то ведущий борьбу с чудовищами *рыцарь Очага*; искусный в управлении четырьмя первоэлементами *маг стихий*; с риском для жизни проникающий в таинственную усыпальницу ловкий *расхититель гробниц*; бросающий вызов обитателям укрытого туманом некрополя *охотник на нежить*; сохраняющий свою веру, несмотря на тяжкие испытания, *жрец* одного из богов; сражающийся в одной из бесчисленных войн *наёмник* или любой другой персонаж, какого только сможете придумать.

Язык

Некоторые термины в книге взяты из староанглийского, норвежского и немецкого языков; они используются в качестве фундамента для торгового языка (самого распространённого языка Рассилона).

География

Приключения героев будут происходить на континенте под названием *Рассилон*. Также известно о существовании других земель, но на протяжении столетий они остаются недосягаемыми.

Рассилон можно приблизительно поделить на пять основных географических регионов. Далеко на севере лежит *Ледяное пекло*. Его бескрайние пустоши покрыты снегом и льдом и населены огромными ледяными великанами, от кожи которых веет нестерпимой стужей; инеистыми драконами, изрыгающими холодное пламя — огонь, горящий жгучим морозом и плавящий металл; инеистыми вампирами, ставшими жертвой холода и питающимися теплом живых; инеистыми мамонтами, чьё дыхание замораживает кровь в жилах человека, а также другими чудовищами. В легендах говорится, что вечная мерзлота распространяется от огромного пика из синего льда, поднимающегося в самом центре Ледяного пекла.

Этот регион окружён внешними просторами Ледяного пекла, царством вечной зимы. Оказавшиеся здесь смельчаки вынуждены сражаться за жизнь со стихией, ледяными великанами, племенами орков и ледяными налётчиками — людьми, сведёнными с ума адским ветром, воющим над тайгой и равнинами.

Внешние просторы Ледяного пекла окружены *Ледяной стеной*, хребтом из чистого льда высотой в милю. За Ледяную стену неоднократно отправлялись экспедиции, но немногие из них вернулись назад. Те, кто выжил, рассказывали лишь о бесконечных снежных и ледяных полях.

Далее на юг находятся *Верхние Земли зимы*, дикий и опасный край, где температура редко поднимается выше нуля. Ещё южнее, в *Нижних Землях зимы*, меньше снега и льда. Жизнь здесь трудна, но возможна, несмотря на сильные холода.

Самый южный регион называют *Землями Очага*. Горы, болота, леса и равнины постепенно сковывает вечный холод, но местные жители не теряют надежды. Пока это самые обжитые и богатые земли, но дефицит еды усиливается, а постоянные нападения чудовищ подтачивают ресурсы региона.

Очаг

На страницах книги вам неоднократно встретятся названия, в которых будет фигурировать слово «Очаг». Здесь имеется в виду солнце, которое обитатели Рассилона называют очагом Сигеля или просто Очагом. Таким образом, можно сказать, что эльфы Очага — это Солнечные эльфы, Земли Очага — Солнечные земли, а рыцари Очага — рыцари Солнца.

Война Снежной бури

Немногим более пяти веков назад из ледяных пустошей, лежащих далеко на севере, на Рассилон нахлынула огромная армия. Далёкие империи, имена которых ныне забыты, были уничтожены войсками инеистых великанов, драконов и других порождений холода.

На севере центральной части и востоке Рассилона цивилизация была уничтожена. Выжить удалось лишь укрывшимся в подземных городах *гномам*, *эльфам тайги*, спасшимся благодаря древней магии, и *финнарам*, у которых попросту не было крупных поселений, столь привлекательных для захватчиков.

На западе армии Аспирии и Халкиса объединились, прикрывая друг другу фланги, в то время как *анари* и *саксы* на юге от Ледяной гряды были отброшены к побережью прежде, чем смогли объединить силы и выдворить захватчиков обратно. Долгие зимы и постоянные атаки опустошали страну, но, спустя несколько лет, нападавшие были отброшены. Как только они отступили на север, выросла гигантская ледяная стена, за которой возникло Ледяное пекло.

С этого года, названного годом Ледяной стены, Рассилон оказался зажат в железной хватке зимы. С каждой осенью снег выпадает всё раньше и лежит всё дольше, и с каждой весной земля оттаивает всё позже. Рассилон медленно уступает натиску вечного холода. Многие подозревают, что конец света уже близок.

Цивилизованные народы

Рассилон населяют несколько цивилизованных народов. Люди — самый многочисленный из них. Они живут по всем Землям Очага и Землям зимы в больших и малых городах, деревнях и на изолированных фермах. Из многочисленных людских наций, некогда населявших Рассилон, сейчас осталось только четыре — горожане *анари*, земледельцы *саксы*, варвары *туоми* и кочевники *финнары*.

На холодном севере и на самых высоких пиках *ледяные гномы* вырубают крепости в камне и леднике, ища драгоценные металлы и чёрный лёд для изготовления оружия и брони. Живущие среди вечнозелёных лесов *эльфы тайги* — народность эльфов, чувствующая себя в холодном климате как дома. На юге обретаются *эльфы Очага*, их дальние родственники.

Энгро — низкорослый народ кочевников, путешествующих по Землям Очага и Землям зимы в ярко раскрашенных фургонах. Они обладают скверной репутацией — другие жители Рассилона считают их ворами и попрошайками. Также они известны благодаря несгибаемой силе духа.

Наконец, самый молодой народ — *хладорождённые*, — которым комфортно среди льда и снега, а не в тёплых краях. Хладорождённые происходят из других народов, но считают себя отдельным.

Тёмные силы

Разумеется, «цивилизованные народы», как их часто называют, не живут в изоляции. По тундре, горам, лесам и холмам бродят великаны. Мерзкие орки и гоблины собирают силы в укромных местах, выжидая подходящий момент для массового наступления. Разумная не-

жить населяет осквернённые гробницы и вечно покрытые туманом *Гиблые земли*, вынашивая планы по уничтожению всего живого. Драконы кружат высоко в небе, надменно игнорируя попытки младших народов бросить им вызов. Демоны выжидают в потаённых местах, совращая тех, кто ищет власти над ними. Список ужасов Рассилона кажется бесконечным.

Магия

Рассилон пропитан магией. Потоки магической энергии, исходящей от Луны, прикасаются к каждому живому существу, наделяя его магическими способностями.

Маги стихий управляют четырьмя первоэлементами. Они поочерёдно изучают каждый, пока не обретают всю полноту власти над стихиями. *Маги холода* черпают энергию из снега и льда, получая огромную мощь в холодных регионах и теряя её, как только температура поднимается. *Высшие маги* управляют огромным королевством из своих высоких башен, а их посохи служат одновременно символом власти и инструментом волшебства. *Маги гномов* вырезают волшебные руны на каменных табличках подобно тому, как это делали их предки столетия назад. *Друиды*, широко распространённые среди эльфов и энгро, управляют потоками природной энергии, подчиняя своей воле животных и растения. *Скальды*, также известные как маги песен, творят заклинания с помощью своего голоса.

Сила веры

Множество богов наблюдают за Рассилоном: древнее соглашение запрещает им напрямую вмешиваться в дела смертных, позволяя только наделять своих последователей чудесными силами. Жрецы и паладины служат этим божествам, сражаются за них в царстве смертных и отстаивают их идеалы.

От великодушных и сострадательных облачённых в белое жрецов *Эйру*, богини лечения, до похожих на трупы и закутанных в чёрное некромантов-жрецов *Хелы*, богини нежити; от закованных в броню воинствующих монахов — слуг *Скейты*, истребительницы тёмных сил, до погружённых в занятия наукой учёных-жрецов *Хони*, бога знания; последователи богов встречаются по всему Рассилону.

Культы, тайные общества и организации

Содружество Стихий приглядывает за чародеями, изучающими искусство магии элементов, а также руководит ими и обучает. *Рыцари Очага* защищают Земли Очага от порождений Ледяного пекла, крадущихся среди снега и льда. *Лесные стражи* оберегают древние леса от набегов людей и чудовищ. *Пращники* обороняют племена энгро от ужасов Рассилона, которые могут нарушить покой низкорослых кочевников. *Рыцари Ворона* ведут армии людей против тёмных сил, используя для победы свои богатые знания в области стратегии и тактики. Но помимо этих организаций существуют и другие. Зло таится в тенях, готовясь нанести удар при первых признаках слабости.

Начало игры

В идеале, игроки и ведущий должны прочитать эту книгу целиком. Последнему нужно разобраться со всеми правилами игрового мира перед тем, как начинать игру.

Игрокам рекомендуется в первую очередь прочитать главы, посвящённые созданию персонажа и снаряжению. Желающим играть роли магов и жрецов также нужно ознакомиться с главами о магии и о богах. В главах «Жизнь в Рассилоне» и «Организации» даётся обзор повседневной жизни народов Рассилона и некоторых крупных организаций, к которым могут принадлежать герои или с которыми они в какой-то момент могут столкнуться.

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи игрового мира **Hellfrost** — типичные герои фэнтези. Ниже приводится список архетипов, призванный помочь в создании героя. Определившись с типажом, который вам хотелось бы играть, переходите к разделу «Создание персонажей».

Беженец: герой мог лишиться дома из-за нападения чудовищ, погибшего урожая или снега, поглотившего всё его подворье. Что бы ни было причиной, теперь у него нет своего дома, и он выживает благодаря собственной смекалке и великодушию других.

Воитель: воителями могут быть и закалённые наёмники, и телохранители, и неопытные фермеры, старающиеся защитить свои дома.

Вор: даже в такие трудные времена воры охотятся за кошельками тех, у кого осталось что-то ценное. Некоторые из них похожи на Робина Гуда: они грабят богатых торговцев и дворян и раздают сокровища нуждающимся. Другие заботятся только о себе.

Высший маг: высшие маги обращаются к магической энергии через посохи, без которых они беспомощны. Это также правящее сословие земель, известных как Магократия.

Герольд: герольды служат дворянам посыльными и посредниками. Нападение на герольда — это нападение на его господина. Именно поэтому даже среди врагов их, как правило, ждёт более или менее тёплый приём.

Дворянин: дворянство находится на самом верху социальной лестницы. Многие родовые земли утеряны, и младшие дети поневоле вынуждены отправляться на поиски приключений.

Дровосек: речь идёт не о простых лесорубах, а о стойких парнях, добывающих в Замёрзшем лесу ценное ледяное дерево, которое гномы используют в кузнях холодного пламени.

Друид: только эльфы и энгро понимают, как управлять энергией растений и животных. Друиды сильны в дикой природе, но в городском окружении испытывают трудности.

Жрец: в Рассилоне поклоняются многим богам. Жрецы молятся в храмах и являются самыми преданными слугами своих божеств.

Звероловъ: мех перестал быть модной диковинкой. Его теперь носят все, спасаясь от холода. Звероловы зарабатывают на жизнь, охотясь на медведей и волков и продавая шкуры. Эту профессию не назовёшь романтичной. Суровым ловцам приходится много времени проводить на морозе, а в поисках добычи даже заходить в зловещие руины.

Изгой: в эти тёмные дни можно полагаться только на знакомых, если, конечно, ты не объявлен вне закона. Из-за преступной деятельности или бесчестных наветов таких людей сторонятся друзья и родственники. В отличие от разбойников, которые охотятся на более слабых, изгои могут стать прославленными героями.

Исследователь: после Войны Снежной бури мир изменился. Исследователи бродят по землям, корректируя старые карты и описывая новые чудеса замёрзшего мира.

Ледоходец: земли покрываются морем снега и льда, и населяющие их народы пересаживаются на ледовые суда, скользящие на лыжах или полозьях. Ледоходцы — это «моряки», управляющие такими судами.

Лекарь: льды надвигаются, и голод, болезни и нападения чудовищ становятся всё более

ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ

Ледяное пекло — это игровой мир, поощряющий героические поступки и храбрые деяния, подобные тем, что совершались в старых скандинавских сагах и средневековых рассказах о Карле Великом и его паладинах, а также об Артуре и его рыцарях. Естественно, если игроки хотят, они могут играть и за злодеев.

Игроки, доблестные герои которых жертвуют своими интересами ради других и рискуют своими жизнями и здоровьем, чтобы это не приходилось делать другим, могут получить в награду славу. Зарабатывая славу, герой получает особые преимущества. Злодеи никогда не получают никакой награды за подлые поступки.

В сущности, истинный герой теряет часть свободы выбора, но это даёт ему некоторые преимущества. Злодеи могут делать всё, что им вздумается, но не получают за это никакой дополнительной выгоды. За кого вы будете играть, решать вам.

частыми явлениями. Лекари пытаются остановить поток невзгод припарками и мазями. Есть много независимых целителей. Помимо них, Сёстры милосердия — единственная нерелигиозная организация, преданная этому делу.

Лесной страж: это член Лесной стражи — организации, посвящённой защите лесов Рассилона и состоящей преимущественно из эльфов. Это опытные стрелки, которые вдобавок умеют разговаривать с животными.

Маг рун: распространённые исключительно среди гномов рунные маги управляют магическими потоками с помощью вырезанных рун.

Маг стихий: эти маги черпают силы в первоэлементах. Постепенно обретая могущество, они овладевают новыми стихиями. Маг, которому подвластны все четыре, называется архимагом.

Маг холода: эти колдуны плетут мощные заклинания, пропуская через свои тела магические потоки из Ледяного пекла. Чем холоднее стоит погода, тем могущественнее становится маг.

Мститель: обитатели Ледяного пекла, будь то разбойники или орки, отняли у героя всё, что было ему дорого. Друзья, семья, дом — всё это уничтожено. Единственное, что теперь движет мстителем — это мысли о возмездии.

Наёмник Железной гильдии: существует множество отрядов наёмников, особенно в Вестмарке и Сутмарке, но Железная гильдия выделяется тем, что её члены нанимаются в охрану только к торговцам.

Обыватель: подобно вырастающему из крохотного жёлудя дубу некоторые герои появляются среди простого народа. Будь то вдова, стремящаяся отомстить ледяным налётчикам, или сын фермера, ищущий приключений, обыватели порой ввязываются в приключения.

Паладин: жрецы охраняют души верующих, а паладины — их плоть. Некоторые паладины закреплены за своими храмами, другие свободно путешествуют, совершая подвиги во славу своего божества.

Посыльный: скорость распространения новостей ограничена скоростью лошади и храбростью всадника. Жизнь посыльного, который является и ездоком, и исследователем, и воином в одном лице, трудна, но за свои труды он получает щедрую награду.

Пращник: воины энгро умеют обращаться с пращой. Они поддерживают порядок, но только в сообществе энгро.

Разбойник: когда съестные припасы заканчиваются, голод становится нешуточной угрозой. Некоторые вынуждены добывать необходимые ресурсы силой или угрозой применения оной.

Разведчик: разведчики работают на торговцев, высматривая разбойников и орков, временами помогают отрядам наёмников, а также служат проводниками для искателей приключений, отправляющихся в ледяные пустоши.

Реликварий: член Реликвария — организации, целью которой является обнаружение, изучение и сохранение магических предметов. Одни исследуют реликвии, другие же ищут древнюю магию в засыпанных снегом склепах, храмах и руинах.

Рыцарь Ворона: орден рыцарей Ворона занимается исключительно совершенствованием искусства военного командования. Они не вникают в политику, но мало кто из них станет открыто поддерживать явно злодейские планы. У ордена нет своих войск, вместо этого его члены нанимаются на службу к аристократам.

Рыцарь Очага: рыцари Очага преданы защите Земель Очага от нападений обитателей Ледяного пекла. Они действуют только в холодных областях, охраняя дороги к немногочисленным городам за Ледяной грядой и наблюдая за горными перевалами.

Скальд: скальды — это чародеи, творящие волшебство силой песен. Они также исполняют музыку, рассказывают истории и декламируют стихи, и их тепло принимают в любых поселениях.

Следопыт: следопыты путешествуют в дикой местности, выполняя роль разведчиков, шпионов, исследователей и солдат. В отличие от рыцарей Очага, следопыты часто патрулируют земли Очага, сражаясь с поселившимся там злом.

Страж дорог: дороги Рассилона уже много столетий нельзя назвать безопасными. В последние годы группа мужчин и женщин, называющих себя Стражами дорог, взяла на себя заботу о безопасности путников.

Странствующий работник: мало какие деревни могут самостоятельно обеспечить себя всем необходимым. Странствующие работники предлагают свои услуги хуторам и деревням по всему Рассилону. Например, ими могут быть лекари, кузнецы и жрецы. Странствующие солдаты — это уже наёмники.

ЯЗЫКИ РАССИЛОНА

Язык	Кто/где говорят	Письменность
Анари	Остров Алантарис, Магократия	Анари
Аспирийский	Аспирия	Анари
Вендальский	Вендали	Н/Д
Виндари	Мёртвый язык, на котором когда-то говорили в землях Каирнов	Руны саксов
Воинское наречие	Воители	Н/Д
Гномий	Ледяные гномы	Руны гномов
Драконье наречие	Драконы	Руны драконов
Звериный язык	Зверолюди, кентавры, гарпии	Эльфийская
Каменное наречие	Горгульи, тролли, трау	Руны гномов
Классический анари	Учёные, жрецы анари	Анари
Ледяное наречие	Разумные обитатели Ледяного пекла, включая ледяных налётчиков, инеистых драконов, ледяных великанов	Руны ледяного наречия
Лесной	древни и многие лесные феи	Эльфийская
Орочий	Орки, огры, гоблины	Руны гномов
Сакский	Саксы	Руны саксов
Селари	Мёртвый язык, на котором когда-то говорили на дальнем севере	Селарийская
Старо-сакский	Скальды, учёные, жрецы	Руны саксов
Торговое наречие	Люди, торговцы, дипломаты	Анари
Туоми	Туоми	Руны туоми
Финнари	Финнары	Н/Д
Халкийский	Халкис	Анари
Чёрное наречие	Демоны, разумная нежить	Руны чёрного наречия
Энгроси	Энгро	Эльфийская
Язык великанов	Великаны	Руны гномов
Язык жестов	Воры (язык жестов)	Н/Д
Язык фей	Банники, глиммервинги, гриндилоу, скогсры, лесные люди, прочие феи	Эльфийская
Язык эльфов Очага	Эльфы Очага	Эльфийская
Язык эльфов тайги	Эльфы тайги	Эльфийская

Танцующий-с-клинками: эльфийские воины опытны в использовании сразу двух клинков. Их движения, на самом деле незапланированные, похожи на хорошо отрепетированный танец для тех, кто не является эльфом.

Хранитель знаний: хранители посвящают свою жизнь поиску и спасению знаний, стараясь уберечь их от забвения.

Создание персонажей

Создать своего героя проще простого. Всё, что вам надо, — эта книга, лист персонажа и книга правил Savage Worlds. Получив свой лист, выполните следующие шаги:

1) Народ

В игровом мире **Hellfrost** вы можете играть *ледяным гномом*, *хладорождённым*, *человеком*, *эльфом Очага*, *эльфом тайги* или *энгро*. Эльфы и люди генетически сильно отличаются, поэтому здесь нет полуэльфов. То же самое относится и к прочим полукровкам, таким как полуорки, например.

У каждого народа есть свои преимущества и недостатки, описанные на стр. 15 и далее. Прочтите описания всех народов и выберите тот, который вам больше понравится. Когда игра начнётся, принадлежность к определённому народу уже не поменять, поэтому выбирайте с умом.

2) Параметры

Настало время выбрать *характеристики* и *навыки* персонажа. Если в описании народа не сказано обратного, то персонаж начинает с d4 во всех пяти характеристиках: *ловкость*, *смекалка*, *характер*, *сила* и *выносливость*. После этого вы получаете 5 пунктов, которые можно распределить по своему выбору. Увеличение *характеристики* на одну ступень стоит 1 пункт, и выше d12 *характеристику* поднять невозможно.

Вы также получаете 15 пунктов для приобретения *навыков*. Улучшение *навыка* на одну ступень стоит 1 пункт, если после этого он не станет превышать связанную с ним *характеристику*. Для улучшения *навыка*, уже равного связанной с ним *характеристике* или превышающего её, требуется 2 пункта.

В игровом мире **Hellfrost** доступны все стандартные навыки, кроме *вождения* и *пилотирования*. *Верховая езда* охватывает управление гужевым транспортом. Персонажи с чертой *мистический дар* получают доступ к особым магическим *навыкам*. Они описаны в главе «Магия» (см. стр. 79).

Персонажи начинают игру с количеством языков, равным половине их *смекалки*, так что герой со *смекалкой* d6 знает три языка. Уровень владения языком ни в чём не измеряется, и считается, что герой знает язык достаточно для того, чтобы вести на нём разговор. Доступные языки указаны во вставке.

Первый язык, который получает герой, это обязательно язык его народа. Многие также говорят на торговом наречии — всеобщем языке, придуманном для облегчения восстановления мира, пережившего катастрофу. Однако он тоже учитывается при подсчёте известных языков.

В процессе игры персонаж может узнать новый язык, потратив *повышение* на его изучение. Считается, что он практиковался во время приключений, так что ему не придётся тратить на это дополнительное время. Герои, изучающие языки таким способом, могут узнать их больше, чем позволяет *смекалка*.

Увеличение *смекалки* во время игры не даёт автоматически знания новых языков.

Если у персонажа нет изъяна *неграмотность* (а в Рассилоне неграмотных много), он может читать и писать на известных ему языках. Запись «Н/Д» в колонке «письменность» означает, что у языка нет письменной формы.

Производные параметры

Харизма отражает внешний вид вашего персонажа, его манеры и привлекательность для окружающих. Добавляется к *проверкам убеждения* и *уличного чутья*. Модификатор *харизмы* равен +0, если его не изменяют *черты* или *изъяны*.

Шаг равен 6 клеткам, если не изменён *чертами* или *изъянами*.

Защита равна 2, плюс половина значения навыка *драки*. *Черты*, *изъяны* и некоторые виды снаряжения могут модифицировать защиту. Если *драка* становится больше d12, то округляйте до целого числа вниз.

НАВЫКИ ЗНАНИЙ

В игровом мире **Hellfrost** навыки *знания* в основном охватывают практическую сторону *общедоступных знаний*. Например, герой — осадный инженер может использовать *общедоступные знания*, чтобы определить, в пределах досягаемости какой из вражеских катапульт он находится, но ему понадобится *знание (осадная артиллерия)*, если он захочет метко стрелять из катапульты.

Ниже перечислены основные *знания*, используемые в игровом мире **Hellfrost**. Помните, что если герой приобрёл *навык*, ведущий должен убедиться, что у того будет возможность регулярно его использовать.

Алхимия: создание магических зелий, свитков и прочих недолговечных предметов, а также обычных травяных настоев.

Военное дело: практическое применение тактики и стратегии, а также логистики и рекрутирования. Также охватывает знания об известных сражениях, тактических приёмах и генералах.

Геральдика: представление о символике знатных домов, кланов и культов Рассилона: их гербов, знамён и изображений на щитах. Знание дворянских родов и геральдических символов на родине персонажа входит в *общедоступные знания*.

Загадки: загадывание друг другу загадок — популярное развлечение среди всех цивилизованных народов.

Закон: знание основных законов всех королевств. Знание законов на родине персонажа охватывается *общедоступными знаниями*.

История: знание основных исторических событий после Войны Снежной бури. *Проверки знания* событий, произошедших до катастрофы, всегда совершаются со штрафом от −1 до −6, в зависимости от информации, которую герой пытается вспомнить.

Магия: знания сверхъестественных и оккультных явлений: от разнообразных видов магии и мистических рун до царств стихий и Бездны.

Местность: знания об указанном регионе, его населении, определённых местах и обычаях. Чем больше регион, охватываемый *навыком*, тем больший штраф ведущий должен назначать на поиски специфичной информации. Например, герой со знанием (Земли Очага) должен получить штраф как минимум −4 при попытке вспомнить название хорошей таверны в Остмарке, а вот персонаж со знанием (Остмарк) штраф получать не должен. Знания о родном регионе персонажа входят в *общедоступные знания*.

Осадная артиллерия: используется при стрельбе из баллист, катапульт и прочих осадных орудий.

Религия: знания о богах и служителях культов. Жрецы и паладины могут использовать *общедоступные знания* касательно вопросов их собственной веры.

Ремесло: каждый вид ремесла, например: плотницкое, гончарное, кузнечное и ткацкое дело — считается отдельным *навыком*. Ремесленник может использовать *общедоступные знания* для оценки товаров, касающихся его специализации.

Фольклор: охватывает легенды, истории и поэмы, а также распространённые слухи. Знание фольклора на родине персонажа покрывается *общедоступными знаниями*.

Чудовища: это знание делится на конкретные разновидности монстров, таких как демоны, феи, великаны, големы, орки и нежить.

Стойкость равна 2, плюс половина значения *выносливости*. Черты, изъяны и броня могут модифицировать *стойкость*. Иногда *выносливость* может стать выше d12, в таких случаях округляйте до целого вниз.

3) Черты и изъяны

Великие герои представляют собой нечто большее, нежели набор *характеристик* и *навыков*. Уникальные таланты, особые возможности и ярко выраженные недостатки делают персонажей по-настоящему живыми и запоминающимися.

Вы можете взять один крупный *изъян* и два мелких. За крупный *изъян* вы получаете два пункта, за мелкий *изъян* — один пункт.

За 2 пункта вы можете:

- Повысить *характеристику* на одну ступень (вы можете сделать это до выбора *навыков*).
- Приобрести *черту*.

За 1 пункт вы можете:

- Получить 1 пункт *навыков*.
- Получить дополнительную сумму денег, равную вашим начальным финансам (если вы начинаете игру с 500 золотыми, то вы получаете ещё 500).

4) Слава

Слава, признание, престиж, популярность, одобрение, авторитет, репутация — в землях Рассилона героя узнают по его подвигам и бесстрашным выходкам, а не по социальному статусу.

У всех персонажей есть рейтинг *славы*, отражающий их репутацию. В самом начале *слава* вашего героя равна 0. В дальнейшем она может изменяться в зависимости от совершённых поступков.

Положительное значение *славы* говорит о том, что персонаж следует путём истинного героизма. Скальды слагают о нём песни, в та-

вернах поднимают за него тосты и обсуждают его подвиги с благоговением, а враги боятся одного его имени. Тот, кто выбрал скользкую дорожку, будет заклеймён, и со временем о нём все забудут.

Подробности того, как действует *слава* и какие награды она сулит, см. стр. 173.

5) Снаряжение

Далее вам нужно приобрести экипировку. Список снаряжения находится в соответствующей главе на стр. 50. Если *черты* и *изъяны* никак не изменили достаток героя, он начинает с простой одеждой и пятью сотнями золотых щитов (обычно сокращается до «зщ») — основной валютой земель Очага.

Обратите внимание, что если вы потратили пункты, полученные за *изъян*, на увеличение начального капитала, ваши стартовые сбережения удваиваются.

6) Детали биографии

Финальным штрихом станет краткая предыстория или биография персонажа. Подумайте над тем, почему ваш герой оказался там, где он оказался, и какие у него цели. Впрочем, вы можете сразу же начать игру и дорисовывать детали биографии в процессе по мере надобности.

Ледяной гном

Раньше гномы жили в основном в горах, причём всегда выше границы снега. Некоторые племена вырубали обширные комплексы туннелей в ледниках, но из-за перемещений льда им постоянно приходилось прокладывать новые туннели, хотя возможность найти редкий чёрный лёд стоила того.

Когда надвигающиеся снег и лёд поглотили их самые северные поселения, ледяные гномы построили новые города вблизи от земель Очага. Благодаря наступлению холодов разрозненные племена, жившие ранее лишь в самых высоких горах, смогли поселиться в местах с некогда умеренным климатом. Некоторые племена даже перебрались в холмы в поисках золота и серебра, хотя раньше эти земли считались непригодными для длительного проживания.

Ледяные гномы — умелые ремесленники и кузнецы. В их кузнях горит холодное пламя — огонь, дающий холод вместо тепла.

Гномы торгуют с другими народами, но при этом не любят чужаков. Их ледяные дома — большие крепости, заполненные скрытыми караульными помещениями и арсеналами, не говоря уже о смертельно опасных ловушках.

У ледяных гномов мало жрецов, а те, что есть, служат Эрте — богине земли, или Тиву — повелителю сражений. Они хорошо разбираются в рунах, и их маги с помощью рун управляют магической энергией.

Живут ледяные гномы примерно 300 лет. У них белые волосы и бледная кожа, хотя некоторые красят волосы в тёмные цвета (обычно, чтобы не выделяться издалека в тёплых землях). Их глаза черны как уголь и лишены белков. Их средний рост примерно полтора метра, но при этом они коренасты.

Мужчины гномов отращивают бороды. Социальный статус определяет длину бороды, которую позволено носить гному, а количество заплетённых кос определяет профессию. Знать, например, заплетает бороду в пять кос, жрецы и маги — в четыре, воины — в три, ремесленники — в две, а все прочие гномы — в одну.

Имена: ледяные гномы преданы своим кланам и часто используют имена предков. Фамилия всегда означает клан гнома. Варианты мужских имён: Ари, Барди, Гейрштейн, Лиот, Олвир, Хорд. Варианты женских имён: Аслейф, Свала, Тира, Хердис.

Названия кланов: формируются из ключевого слова, перед которым идёт прилагательное, например, Вражеский Топор, Золотая Борода, Стальная Рука или Яркий Молот.

Черты и изъяны гномов

- **Житель гор:** гномы не получают штраф за пересечённую местность в горах и холмах. При использовании правил путешествий по суше они считают такую местность более проходимой на одну категорию.
- **Зимняя душа:** ледяные гномы получают +2 к *проверкам выносливости* при сопротивлении холодной погоде и +2 к *броне* против атак холодом, льдом и холодным пламенем.
- **Медлительность:** *шаг* гномов — 5 клеток.
- **Стойкий:** гномы кряжистые и стойкие. Они начинают с *выносливостью* d6, а не d4. При помощи *повышений* и *черт* они могут получить максимальную *выносливость* d12+3.
- **Сумеречное зрение:** глаза гномов привыкли к подземному полумраку. Они игнорируют штрафы за плохое освещение, но не за *кромешный мрак*.
- **Тепловая апатия:** при температуре 11°C и выше ледяные гномы становятся вялыми и получают штраф −1 на все *проверки параметров*.
- **Узость взглядов:** ледяные гномы издавна держатся особняком и редко вмешиваются в дела других народов. Они получают −2 к *харизме*, когда взаимодействуют с представителями других народов.

Хладорождённый

Ещё сто лет тому назад хладорождённых не было на свете. В наши же дни они многочисленны, пусть и не так, как остальные народы.

Хладорождённые не эволюционировали — они просто возникли из ниоткуда. Хладорождённый ребёнок может родиться в семье любого народа, хотя это всё ещё происходит очень редко. Однако если хладорождённый заводит детей, неважно, мужчина он или женщина, его дети всегда будут хладорождёнными.

Тело хладорождённых похоже на тело их родителей, но они не наследуют особенности этого народа, а обладают своими, уникальными чертами. Именно поэтому встречаются хладорождённые, похожие на гномов, энгро, эльфов и людей. В сущности, это новый народ, численность которого увеличивается с большой скоростью.

Кем бы ни являлись предки хладорождённого, у него всегда будет бело-синяя кожа, белые волосы и бледно-голубые глаза. Кожа всегда холодна на ощупь, даже если он потеет, что происходит при температуре выше нуля.

ДВОРЯНСКИЕ ТИТУЛЫ

В таблице приведены благородные титулы, используемые в игровом мире **Hellfrost**. Если персонаж не является членом королевской семьи, высший доступный ему титул — «герцог».

Обычно старший ребёнок получает титул на одну ступень ниже отцовского, следующий по старшинству на две ступени ниже и так далее. Младший дворянский титул — «рыцарь», и он может принадлежать сразу нескольким детям.

Энгро, у которых мало знати, используют собственную социальную иерархию. «Рай» — наследуемый титул, принадлежащий главе семейства, а «боери» — глава племени. Существует один-единственный «краллис» (король), которого избирают среди боери на большом собрании племён. Дети благородных семейств носят титул «бети-рай», вне зависимости от статуса родителей.

У *туоми* глава племени носит титул «мормаир», а лидер клана — «комэйз». Титул «руири» носят дети знати любого ранга. Титулы «крейви», «вапахерра» и «ателинен» обозначают то же самое у финнаров.

Женские титулы указаны в таблице после черты. Для *анари* и *энгро* они написаны полностью. *Саксы* обычно добавляют в конце букву «а», если не указано иначе, а титулы *финнаров* одинаковы для обоих полов.

Анари	Саксы и гномы	Энгро	Туоми	Финнары	Эльфы
Рыцарь/ /Леди	Риддер	Бети-рай/ /Бети-рая	Руири/ /Руира	Ателинен	Лорд листьев/ /леди листьев
Баннерет/ /Баннересса	Лендманн	*нет*	*нет*	*нет*	*нет*
Барон/ /Баронесса	Хаульд	Рай/ /Рая	*нет*	Вапахер-ра	Лорд ветвей/ /леди ветвей
Граф/ /Графиня	Тан	*нет*	Камс/ /Кама	Крейви	Лорд зелени/ /леди зелени
Герцог/ /Герцогиня	Ярл	Боери/ /Боера	Мормаир/ /Мормаира	*нет*	Лорд леса/ /леди леса
Принц/ /Принцесса	Этлинг	*нет*	*нет*	*нет*	Принц/ /Принцесса
Король/ /Королева	Конунг/ /Квен	Краллис/ /Крала	*нет*	*нет*	Король/ /Королева

Есть хладорождённые, поклоняющиеся добрым божествам, но пугающее число их служит в легионах Трима. Никто не может предсказать, кем станет этот народ — силой добра, выступившей против Ледяного пекла, или предателями, забравшимися вглубь Земель Очага.

Некоторые хладорождённые счастливо живут среди соплеменников своих родителей, хотя они и не могут при этом чувствовать себя дома в полной мере. Многие уходят на север, в Ледяное пекло, чтобы начать новую жизнь вдали от предрассудков и презрения.

Имена: обычно хладорождённым дают имена, используемые в культуре их родителей. Однако многие из них меняют фамилии на те, что звучат более холодно, такие как Ледогрив, Ледяной клинок, Снегоход и Хладорукий.

Черты и изъяны хладорождённых

- **Власть над стужей:** хладорождённые обладают ограниченными врождёнными способностями к магии холода. Они знают все описанные ниже силы, которые могут применять только на себя. Они не могут изучать новые силы для использования этой особенности. Однако для использования этих сил хладорождённому нужен сверхъестественный навык *магия холода* (связан со *смекалкой*). Они могут приобрести его без черты *мистический дар (магия холода)*.
- **Врождённые силы** (в скобках указаны аспекты): *доспех* (ледяная кожа), *защита от окружающей среды* (только от холода), *сокрушение* (на руках или удерживаемом оружии вырастают сосульки), *ускорение* (обутые в лёд ноги). Если хладорождённый приобретает черту *мистический дар* (*магия холода* или *чудеса*), он сохраняет свои силы, но по-прежнему может использовать их только на себя. Например, если он захочет наложить на друга *доспех*, он должен выучить это заклинание, как любой другой персонаж. Хладорождённый не может брать другие *мистические дары*.
- **Зимняя душа:** хладорождённые получают +2 к *проверкам выносливости* при сопротивлении холодной погоде и +2 к *броне* против атак холодом, льдом и холодным пламенем.
- **Тепловая апатия:** при температуре 11°C и выше хладорождённые становятся вялыми и получают штраф −1 на все *проверки* параметров.
- **Чужак:** обычно хладорождённым не доверяют нигде, кроме как в их собственных анклавах. Они получают изъян *чужак*.

Человек

Люди — самый распространённый народ в Землях Очага. Раньше они заселяли весь континент, но сейчас их оттеснили на юг, и голод, болезни, а также постоянные нападения обитателей Ледяного пекла значительно сократили их количество.

Среди жителей Земель Очага выделяются четыре нации. Для этих четырёх культур даны лишь общие характеристики, так как к каждой из них принадлежит множество этнических групп. Например, саксы когда-то были десятком или больше племён со схожей культурой, но с собственным названием и самосознанием. Вторжение анари на их родину вкупе с межэтническими браками стёрло многие отличия, и теперь уникальные особенности остались лишь в песнях.

Анари

Анари — жители городов и посёлков, которые считают, что их культура превосходит культуру саксов и финнаров, хотя их технологии почти не отличаются. В свою очередь, финнары и саксы считают анари мягкотелыми и обречёнными на смерть, если надвигающееся Ледяное пекло поглотит оставшиеся земли.

Империя Анари когда-то охватывала всю западную часть континента и даже простиралась далеко на север — в земли, ныне укрытые сне-

гом за Ледяной стеной. Упадок, наследственное безумие в семье императоров и ужасная Война Снежной бури разрушили великую империю, и теперь анари стали раздробленной нацией.

Маги анари предпочитают магию стихий, хотя жители Магократии практикуют только высшую магию. Магия песен считается пережитком менее цивилизованных времён. В культуре анари мало божеств, и люди сами выбирают себе любимое божество. Однако жители Магократии больше всех ценят Майру.

Одежда анари разнится в зависимости от места проживания. Дворяне Магократии носят цветные мантии и кожаные ботинки, а жители Аспирии предпочитают суконные сорочки, тяжёлые льняные штаны и сапоги до колена.

Средний рост анари 167 сантиметров, и кожа их темнее, чем у других людей. Волосы у них тёмно-каштановые или чёрные, а глаза обычно зелёные или карие.

Имена (мужские): Аргиус, Боверт, Брон, Гайдон, Гарт, Делбет, Патрис, Рохад, Серин, Тоса, Ховел, Эмерик.

ПРОЗВИЩА

Саксы, туоми и финнары часто используют прозвища вместо фамилий. В больших поселениях это единственный способ рассказать о нескольких Эдвинах Виглафсуну и не перепутать их между собой. Некоторые прозвища даны из-за уважения или связаны с физическими особенностями. Другие оскорбительны. Есть прозвища, связанные с ремёслами. Вот примеры прозвищ:

Белый *(бледная кожа или трус)*, Боевой Зуб *(обожает драки)*, Волосатые Щёки *(большая борода)*, Голоногий *(носит килт или на ногах не растут волосы)*, Жлоб, Змеиный Язык *(лжец или сплетник)*, Кормилец *(принял детей, взятых из других кланов в качестве заложников)*, Кузнец, Лысый, Малыш, Многодум, Однорукий, Охотник, Пепел *(седой)*, Сплетник, Убийца [x] *(например, Убийца Великанов или Убийца Орков)*, Упрямый, Фазан *(мужчина, слишком сильно заботящийся о своей внешности)*, Хиляк, Храбрый, Шумный.

Имена (женские): Айфи, Армида, Бранвен, Лиаз, Лусиан, Тангвенн, Урсанна, Элайнор, Эмер.

Фамилии: традиционно, фамилии Анари образуются путём добавления к ап- имени отца, например, Гоберт ап-Патрис. «Ап» означает «сын...», но этот метод используется всё реже и реже, особенно в посёлках и больших городах. Многие берут в качестве своей фамилией род занятия (Кузнец, Портной, Ткач) либо же просто создают новые красиво звучащие абстрактные фамилии.

Саксы

Саксы — обособленный народ, живущий небольшими хуторами и деревнями, хотя у них есть несколько городов. Большая часть этих городов является центрами торговли или обеспечивает размещение королевского двора.

Этому укладу жизни саксы следовали ещё до Войны Снежной бури. На хуторе могут жить несколько больших семейств, количество людей в которых может доходить до 70. Крепкие деревянные заборы превращают его в укреплённую деревню.

Их культура основана на клятвах дружбы и преданности, а также на принципах гостеприимства, причём последние распространяются даже на врагов, пока те следуют древним обычаям и законам.

Колдуны саксов предпочитают магию песен. Осваивающие магию стихий обычно выбирают землю и часто даже не изучают другие стихии. Из множества почитаемых божеств наибольшей популярностью пользуются Истер и Кеназ.

Мужчины саксов носят просторные шерстяные туники и кожаные штаны. Сапоги у них с высоким голенищем, для удобства примотанным к ноге верёвкой. Женщины носят длинные шерстяные платья с изысканными пряжками на плечах. Плащи популярны у представителей обоих полов.

Средний рост саксов почти 182 сантиметра; у них каштановые или русые волосы, си-

ние или светло-зелёные глаза и бледная кожа. Мужчины носят длинные волосы, отращивают бороды и усы, которые не отражают социального статуса, в отличие от гномьих.

Имена (мужские): Агди, Виглаф, Гаутрек, Леофрик, Пенда, Рунольф, Сиксвульф, Синрик, Скули, Эдвин.

Имена (женские): Альфвин, Вулфвин, Гита, Идгифу, Ирса, Исгерд, Скьяльфь, Торгерд.

Фамилии: у саксов фамилии образуются путём добавления -суну («сын») или -сдотор («дочь») к имени отца. Например, Синрик сын Одвина будет Синрик Одвинсуну.

Туоми

Племена туоми когда-то преобладали в Землях битв, в Пограничье и простирались на восток до самой реки Орочья кровь. Они никогда не были сплочённым народом, и когда Империя ещё расширялась, они сильно страдали от постоянных нападений анари, а во время Войны Снежной бури были почти полностью уничтожены. Сейчас это самая малочисленная человеческая культура, оставшаяся только в Землях битв и Драконьих землях.

Будучи культурой гордых воителей, туоми предпочитают решать споры кровью, а не словами. Вожди обычно являются лучшими воинами своего племени, дипломатия оставлена жрецам.

Тив — божество войны — почитается во всех племенах, так же как и боги природы: Истер, Ньерд, Кеназ и Тунор. Большинство колдунов практикует магию стихий, хотя мало кто примыкает к Содружеству, считая, что оно устанавливает неправильный порядок сил природы. Скальды встречаются не так уж редко, хотя их гораздо меньше, чем среди саксов.

Средний рост туоми 162 сантиметра. Представители обоих полов носят длинные волосы и часто красят их природными красителями. Они редко моют волосы, так как считают, что это делает их глупее. Естественный цвет их волос русый и светло-каштановый, а глаза обычно зелёные. Браки с анари, а в прежние времена с финнарами и саксами, разбавили их гены, и сейчас волосы и глаза другого цвета встречаются гораздо чаще, чем несколько веков тому назад.

Туоми используют вайду и хну для создания замысловатых татуировок, в некоторых из которых даже заключены магические силы. В терминах игровой механики персонаж, взявший боевую черту, может предать ей «аспект», что это татуировка, а не выученная техника или умение. Внешний вид татуировки определяет игрок.

Имена (мужские): Аркоис, Ачивир, Били, Бруд, Волас, Гарт, Канаул.

Имена (женские): Айла, Аниель, Баннатия, Брет, Кайлис, Ольфинекта, Тамия.

Гостеприимство

Живущие кланами *финнары* и *саксы* издревле соблюдают законы гостеприимства, хотя этим правилам следуют не только они. Почти все цивилизованные народы соблюдают основные принципы, пусть и с небольшими культурными отличиями. Эти основные законы описаны ниже.

Персонажи, нарушившие эти древние законы, получают на месяц −2 к *харизме* не только из-за того, что их слова разнятся с делами, но и потому что боги не любят тех, кто не следует простым правилам вежливости.

- Гостя следует радушно принять, какой бы ни был час.
- Хозяева отвечают за благополучие своих гостей.
- С гостем следует поделиться хлебом, водой, одеялом, крышей над головой, а также развлечь его.
- Гости не должны своими действиями вредить репутации хозяев, под защитой которых они находятся, не должны поднимать на них оружия и не должны о них плохо говорить. Эти правила распространяется на всю семью хозяев.
- Гости должны одарить хозяина, если они находятся в его доме свыше трёх дней. Оставаться на более длительный срок без соответствующей статусу хозяина компенсации считается крайним проявлением невоспитанности. Подношение подарков в первые три дня не обязательно.

Фамилии: вместо фамилий туоми используют прозвища (смотрите во вставке). Принадлежность к племени очень важна в их культуре, поэтому они всегда добавляют в конце название своего племени. Пример названий племён: Аргентококсус, Блайсблитут, Деосилунон, Канутулахама, Мурхолайх, Толаргган.

Финнары

Финнары — кочевники, которые всегда жили в холодных регионах. После наступления Ледяного пекла в их жизни мало что изменилось, так как снег и лёд надвигались на юг, и то же самое делали их племена, всегда оставаясь на шаг впереди несчастий.

Загнанные к границам земель Очага финнары вступили в противостояние с саксами, на чьих землях они оказались. Насилия не было, но когда запасы еды истощились, обе культуры начали соперничать за одни и те же ресурсы.

Финнары предпочитают жить в переносных жилищах, подобно эльфам тайги, с которыми у них хорошие отношения. В их веже, состоящей из деревянного каркаса, обмотанного войлоком, тепло даже в суровую зиму, и её легко перевозить на оленях — излюбленных вьючных животных финнаров.

Они очень прагматичны, так как в ледяной пустоши важно не тратить ресурсы на тех, кто уже обречён. Они также не дают приют тем, кто не способен сам о себе позаботиться в снегах.

Волшебники финнаров обычно изучают магию песен или магию холода, причём последняя считается самой естественной формой магии, не отличающейся от магии стихий. Наиболее популярным божеством является Улль, а следующими за ним идут Фрей и Истер.

Одежда мужчин и женщин мало отличается. И те, и другие носят толстые шерстяные рубахи и штаны. Перчатки, шапки и длинные носки (которые носят с валенками) зимой считаются обязательными. Во время короткого лета и те, и другие носят штаны и рубахи из оленей кожи.

Для людей финнары считаются низкорослыми, их средний рост — 167 сантиметров, и волосы чаще всего тёмные. Кожа у них коричневая, обветренная и загорелая от солнца, отражённого снегом и льдом.

Имена (мужские): Арто, Вилхо, Кайю, Конста, Танели, Тове.

Имена (женские): Каари, Мерья, Пиркка, Тайко, Ханну, Эско;

Фамилии: Ахо, Вальтари, Йарнефелт, Паатало, Петелиус, Стенваль, Утрио, Хиетанен.

Черты и изъяны людей

- **Разносторонний:** люди любых культур начинают игру с одной дополнительной *чертой* на свой выбор или с 2 дополнительными пунктами *навыков*. Как обычно, персонаж должен удовлетворять требованиям *черты*.

Эльф Очага

На заре времён, когда история Рассилона начиналась, люди и энгро только появились, а гномы жили лишь на дальнем севере, эльфы были представлены только эльфами Очага. Это народ жил в тёплых лесах и занимался садоводством, разведением скота и защитой лесных просторов.

В этих лесах они возвели великолепные Эльфийские дома, построенные из одной лишь древесины как на уровне земли, так и в кронах деревьев. Сердцем каждого Эльфийского дома был храм Истер — богини природы и покровительницы всех эльфов.

Эльфы считают себя первыми творениями богов, хотя гномы и любят оспаривают их точку зрения. Они решили следовать учениям добрых божеств и стали защитниками диких земель, живущими в обширных лесах.

После Войны Снежной бури и появления Ледяного пекла многие земли их предков оказались далеко на севере. В прежние времена Эльфийские дома находились далеко от лю-

дей, которых эльфы считали несдержанными и докучающими детьми. В настоящее же время эльфы вынуждены селиться в лесах, которые не только граничат с землями людей, но и находятся в их владениях. К несчастью, люди расценивают это как захват их территорий, из-за чего во многих регионах отношения между людьми и эльфами очень натянуты.

Безопасность поселений эльфов обеспечивали их друиды и умелые лучники, однако по мере того, как снега продолжали своё неослабевающее наступление, из оставшихся лесов их вытеснил лёд и люди.

Эльфы могут жить по 500 лет, но сложно найти эльфа, возраст которого перевалил бы за 400. Они немного выше людей и при этом гораздо стройнее. У них русые или светло-каштановые волосы и бледно-зелёные или карие глаза.

Имена: имена эльфов не делятся на мужские и женские. **Примеры:** Айлиннил, Лилиме, Меласиoн, Ниеллан, Синрилли и Элленейрлир.

Фамилии: эльфы не всегда используют фамилии, и они часто связаны с природными явлениями, например, Бегущий-по-ветвям, Остролист, Утренний Туман, Шелест Листвы.

Черты и изъяны эльфов Очага

- **Житель леса:** эльфы Очага не получают штрафов за пересечённую местность в лесу. При использовании правил *путешествий по суше* они считают такую местность более проходимой на одну категорию.
- **Кривые руки:** эльфы Очага с рождения терпеть не могут механические предметы (включая арбалеты). Они получают изъян *кривые руки*.
- **Проворный:** эльфы Очага стройны и ловки. Они начинают с *ловкостью* d6, а не d4. При помощи *повышений* и *черт* они могут получить максимальную *ловкость* d12+3.
- **Сумеречное зрение:** у эльфов Очага глаза как у кошек, и потому они игнорируют штрафы за плохое освещение, но не за *кромешный мрак*.
- **Царство природы:** эльфы Очага, ставшие друидами, считают Эльфийские дома дикой, а не городской местностью.

Эльф тайги

Когда-то в далёком прошлом некоторые эльфийские племена утверждали, что все леса, даже тайга, раскинувшаяся в морозных краях, должны стать Эльфийскими домами. После многочисленных споров этот народ по взаимной договорённости раскололся, и многие отправились на север, стремясь принести эльфийские ценности в девственные сосновые леса.

Здесь они и поселились в относительной изоляции, торгуя с финнарами, гномами и живущими по соседству людьми, почти ничего не зная о южных народах. За несколько веков практически все связи с их южными родственниками были забыты.

Однако после Войны Снежной бури жизнь эльфов тайги ухудшилась так же, как у их родственников, обитающих в умеренном климате. Многие древние леса были погребены подо льдом и снегом, а оставшиеся значительно сократились в размерах. Последние были спасены от поглощения льдом благодаря магии. К несчастью, волшебство лишь отсрочило неизбежное, а не решило проблему.

У эльфов тайги белые волосы и светло-голубая кожа, но во всём остальном они похожи на эльфов Очага и живут столько же.

Имена: эльфы тайги используют только одно имя, которое обычно (но не всегда) связано с зимой. **Примеры:** Ледяной Блеск, Око Ночи, Снежный Бегун, Снежный Всадник, Ткач Теней и Холодная Грива.

Черты и изъяны эльфов тайги

- **Житель леса:** эльфы тайги не получают штрафы за пересечённую местность в лесах. При использовании правил *путешествий*

по суше они считают такую местность более проходимой на одну категорию.

- **Зимняя душа:** эльфы тайги получают +2 к *проверкам выносливости* при сопротивлении холодной погоде и +2 к броне против атак холодом, льдом и холодным пламенем.
- **Кривые руки:** у эльфов тайги врождённая неприязнь к механическим предметам (включая арбалеты). Они получают изъян *кривые руки*.
- **Проворный:** эльфы тайги грациозны и подвижны. Они начинают с *ловкостью*, равной d6, а не d4. При помощи *повышений* и *черт* они могут получить максимальную *ловкость* d12+3.
- **Сумеречное зрение:** так же как у их теплолюбивых родственников, у эльфов тайги глаза подобны кошачьим, так что они игнорируют штрафы за плохое освещение, но не за *кромешный мрак*.
- **Тепловая апатия:** при температуре 11°C и выше эльфы тайги становятся вялыми и получают штраф −1 на все *проверки* параметров.
- **Узость взглядов:** эльфы тайги редко взаимодействуют с другими народами. Они получают штраф −2 к *харизме*, когда взаимодействуют с другими народами, кроме эльфов.
- **Царство природы:** эльфы тайги, ставшие друидами, считают Эльфийские дома дикой, а не городской местностью.

Энгро

Энгро (что означает на их языке «собратья») — это народ миниатюрных путешественников, происходящих с севера и вытесненных на юг Войной Снежной бури. Они ведут кочевой образ жизни, странствуя по Землям Очага и окраинам Ледяного пекла в пёстрых повозках. Хотя многие из них подрабатывают лекарями, жестянщиками и разнорабочими, в целом за ними закрепилась репутация воров и бездельников, зачастую заслуженная.

По мере того, как ситуация в Рассилоне всё более накалялась, зимы становились всё длиннее, разбойники и чудовища нападали всё чаще, а в Сутмарке и Вестмарке все жарче разгорались войны, энгро начали отказываться от кочевого образа жизни. В Руштоне есть большое поселение этого крохотного народа.

Несмотря на недоверие и даже неприязнь остальных в отношении энгро, представители этого народа оптимистичны и отважны даже перед лицом смертельной опасности. У них сильная воля, но они вовсе не упрямы и ценят тех, кто меняется, подстраиваясь под обстоятельства. Однако при этом энгро подозрительно относятся к чужакам, считая их нечистыми, грубыми и заносчивыми, а с таким отношением трудно прийти к взаимопониманию и сотрудничеству.

Представители обоих полов одеваются в разноцветные облачения и носят платки на головах. Цвета и узор платков говорят о племенной принадлежности и позволяют энгро определять, кто из соплеменников является другом, а кто — врагом задолго до того, как они окажутся в пределах досягаемости оружия. Вражда племён может быть очень жестокой, поскольку, несмотря на крохотный рост, энгро — яростные воители, которые редко отступают.

Энгро религиозны по своей природе, хотя они редко участвуют в организованных церемониях. Во многих семьях есть жрец одного бога, и когда такие семейства встречаются, жрецы разных богов исполняют подходящие церемонии. Энгро могут овладеть магией стихий и холода, но большинство практикует магию природы, используя естественные мистические потоки Рассилона.

В среднем, рост энгро 90 сантиметров, хотя некоторые вырастают до 120. Цвет их волос разнится от белого до чёрного, а вот глаза обычно карие или зелёные. Большинство

живёт лет 70, хотя часто можно услышать и о 100-летних энгро.

Имена (мужские): Бертрем, Джим, Одберт, Оксбоу, Родгар.

Имена (женские): Маргаритка, Наперстянка, Петуния, Роза.

У энгро нет фамилий, так как они считают, что в имени содержится сила, а раз по имени нельзя отличить одного Бертрема от другого, то они защищены от проклятий и дурной магии.

Черты и изъяны энгро

- **Бойкий:** энгро — оптимистичные создания. Они начинают с *характером* d6, а не d4. При помощи *повышений* и *черт* они могут получить максимальный *характер* d12+3.
- **Везение:** энгро тянут одну дополнительную *фишку*. Эта черта суммируется с чертами *везение* и *везение+*.
- **Коротышка:** средний рост энгро всего лишь 90 сантиметров. Из-за этого их *размер* −1, а *стойкость* уменьшается на 1.
- **Хитрец:** большинство энгро живёт за счёт незаконных делишек. Они начинают игру с навыком *взлома* или *маскировки*, равным d6. Выберите один из них до начала игры.
- **Чужак:** энгро обладают изъянами *чужак* по отношению ко всем народам, кроме своего.

Новые изъяны

Ниже описаны изъяны, доступные в мире **Hellfrost**. Если одноимённый изъян есть в «Savage Worlds: Дневник авантюриста», используется версия, описанная здесь.

Мерзляк (мелкий)

Когда температура близка к нулю, герой кутается в меха и идёт к ближайшему очагу. На проверки *выносливости*, совершаемые для сопротивления эффектам холодной погоды, налагается штраф −2.

Неспособность к магии (крупный)

У героя нет возможности использовать магические энергии мира, хотя чужая магия на него по-прежнему действует.

Он не обнаруживает легендарные реликвии простым прикосновением, и даже не может тратить фишки, чтобы использовать их (см. стр. 94). Ему бессмысленно пить зелья (они не оказывают эффекта и тратятся впустую), читать свитки (магия просто не работает) и совершать другие подобные действия. Травяные снадобья действуют как обычно, поскольку они не являются магическими по своей природе. Герой не может брать черту *мистический дар*.

Отринутый божеством (крупный)

Ваши действия в прошлом оскорбили одного из богов. Выберите одно божество из главы Религия. Все благоприятные заклинания, накладываемые на вас жрецами этого бога, автоматически проваливаются. Вредоносные заклинания, накладываемые жрецами этого бога, причиняют дополнительный урон +2. Если заклинание требует *встречной проверки*, жрецы получают модификатор +2. *Защита от сверхъестественного* не предоставляет защиты от сил, используемых последователями выбранного божества.

По решению ведущего от этого *изъяна* можно избавиться, но чтобы умилостивить оскорблённое божество, требуется выполнить достаточно долгое и сложное задание.

Паршивая овца (мелкий)

Этот *изъян* могут брать только герои из Магократии.

Герой когда-то являлся дворянином Магократии, но отказался от высшей магии. Это отрезало его от семьи и лишило соответствующего статуса.

Персонаж не сможет наследовать земли и титулы, а также ему не будут рады в родительском доме. Если его поступки начнут угрожать семье, родственники сделают всё, чтобы

защитить свою репутацию. Будучи позором своего рода, герой получает штраф −2 к *харизме*, когда он взаимодействует с высшими магами (включая своих родственников).

Персонаж не может брать при создании персонажа черты *мистический дар (высшая магия)*, *аристократ* и *богатство*. Однако он вправе выбирать другие *мистические дары*.

Подмастерье/ученик (мелкий/крупный)

Чтобы взять этот *изъян*, герой должен обладать чертой *мистический дар*.

Персонаж является подмастерьем мага или учеником жреца, не окончившим обучение. Игрок должен решить, почему именно оно было прервано. Примером может послужить смерть наставника, уверенность в том, что герой всё же готов к приключениям, или побег от жестокого учителя.

При мелком *изъяне* герой не может начать игру со *сверхъестественным навыком* выше d6. Персонаж с крупным *изъяном* также получает на одну стартовую силу меньше, чем обычно позволяет *мистический дар*. Рунные маги всё равно начинают с одной руной, но для них значение *сверхъестественного навыка* ограничено d4.

Подчинённый (мелкий)

У вашего персонажа могут быть свои планы, но он находится в подчинении у кого-либо и должен исполнять отдаваемые ему приказы. Герой с этим *изъяном* может быть посланником знатного господина, солдатом Железной гильдии или выполняющим контракт наёмником.

Уязвимость к некромантии (мелкий/крупный)

По каким-то причинам герой уязвим к атакам нежити сильнее других.

При мелком изъяне на *проверки* параметров для сопротивления сверхъестественным атакам нежити, таким как вопль *баньши*, смертоносное касание *лича*, морозное касание *ледяной мумии*, и так далее, налагается модификатор −2, −4 при крупном *изъяне*. *Изъян* никак не модифицирует урон от обычного и естественного оружия нежити, но применяется при использовании особого оружия, такого как нечестивый меч *чёрного рыцаря*. *Ужас* не считается атакой.

Другие формы «аристократии»

Обычно черта *аристократ* принадлежит тем, кто родился с высоким социальным статусом, однако это не обязательное условие. Этой *чертой* могут обладать другие типажи героев. Игрок, желающий использовать черту *аристократ* необычным способом, должен вначале проконсультироваться с ведущим.

Например, жрец с этой *чертой* может возглавлять небольшой храм. Он получает преимущество к *харизме* (если поклоняется доброму богу) и черту *богатство*, отражающую его статус, но вместе с тем ему приходится заботиться о последователях этого бога, собирать десятину, проводить церемонии и так далее. Вероятно, под его руководством будет небольшой отряд начинающих паладинов (без *мистического дара*), которые обладают *параметрами* обычных *наёмников*.

Герой также может быть главой гильдии. Обычно это должна быть законная организация, но, с разрешения ведущего, персонаж вправе возглавить небольшую гильдию воров. Герой может быть главой гильдии ремесленников или начальником путевой станции Железной гильдии. Ему придётся разбирать споры работников, бороться с гильдией воров и так далее.

Черта *богатство* сама по себе может описывать торговца, но торговец с чертой *аристократ* окажется прославленным купцом или ведёт торговлю в огромных масштабах. Отрабатывая преимущество +2 к *харизме*, он будет возиться с бухгалтерией, вести переговоры, заключать контракты, бороться с конкурентами и так далее.

Персонажи, использующие черту *аристократ* альтернативным способом, не получают титул (см. стр. 16). Ведущий с игроком должны совместно придумать уместное вежливое обращение к такому персонажу.

Новые черты

Ниже описаны черты, доступные в **Hellfrost**. Если одноимённая черта есть в «Дневнике авантюриста», используется версия, описанная здесь.

Запрещённые черты: ас, восстановление силы, иссушение духа, мастер боевых искусств, мистический дар (безумная наука, псионика и суперсилы), пункты силы, упорство, чародей и все черты, требующие наличия этих черт.

Воин света претерпел изменения, и теперь эту черту могут брать только жрецы. Черта *избранный* доступна только паладинам (детали об этих двух архетипах священнослужителей смотрите в главе про богов (стр. 96)).

Мастер на все руки и *целитель* переименованы и изменены, и теперь доступны только в виде *религиозных черт* (стр. 38).

Черты предыстории

Аристократ

Требования: новичок.

Эта черта работает так же, как описано в «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

Обычно персонаж с этой чертой имеет низший благородный титул (его отец на 1-2 ступени выше по социальной лестнице) и правит небольшой деревней или поселением. Персонаж может начать с высоким социальным статусом только с разрешения ведущего. Подробности смотрите во вставке справа.

Для дальнейшего продвижения требуется, чтобы другие члены семьи умерли или отказались от притязаний, тогда персонаж может получить новый титул, и это должно быть вплетено в игру.

Персонажи из Магократии, желающие взять эту *черту*, должны также взять *мистический дар (высшая магия)*. Высшие маги используют после дворянского титула анари постфикс -чародей (рыцарь-чародей, барон-чародей и так далее).

Библиотека

Требования: новичок, богатство или хранитель знаний, не может быть необразованным.

Эту черту можно брать только с разрешения ведущего.

У героя есть одна или несколько книг знаний (см. стр. 59). Герой получает несколько пунктов, количество которых равно половине значения *смекалки*, чтобы распределить их между книгами. Количество вложенных пунктов обозначает модификатор, который герой получит при использовании книги. Он может вложить все пункты в одну книгу (максимумом +3 на каждую) или распределить их на несколько. Все книги должны быть связаны с разными *навыками*.

У книг должны быть уникальные названия. Например, «Искусство войны» и «Военная тактика империи Анари» — подходящие названия для книг, дающих модификаторы к *знанию (военное дело)*.

Богатство и богатство+

Обе черты доступны, но есть изменения.

Богатый персонаж начинает игру с тройным стартовым капиталом. Налоги, доход с ферм и коммерческая деятельность приносят герою 5000 золотых щитов в год после выплаты всех стандартных налогов, пошлин и десятин.

Герой с чертой *богатство+* начинает с капиталом в пять раз выше обычного, и он в год зарабатывает 15000 золотых щитов.

В обоих случаях игрок должен описать, откуда берётся этот доход. Ведущий вправе не разрешить взять эти *черты* или уменьшить прибыль, если игрок не в силах объяснить, каков источник дохода, или его персонаж не может получать доход, сражаясь с орками и ледяными великанами за сотни миль от дома.

Например, дворянин получает доход с земель, а на время приключений он оставляет управляющего. Опытный оружейник может накопить приличную сумму денег, но где он найдёт время на создание новых товаров, находясь в постоянном поиске приключений?

Горячая кровь

Требования: новичок, энгро, эльф Очага или человек, выносливость d8+.

В жилах героя течёт отнюдь не лёд, но он чувствует себя довольно комфортно в холоде. Он получает +2 к *проверкам выносливости* при сопротивлении эффектам холодной погоды.

Древний род

Требования: новичок, мистический дар (высшая магия).

Персонаж родом из старой и влиятельной семьи Магократии, и героя учили магии с тех пор, как он начал говорить.

Он получает +2 к *проверкам знания (магия)* благодаря усиленному обучению и начинает игру магом-бароном.

Лингвист

Требования: новичок, смекалка d6+, не может быть необразованным.

Герой либо хорошо образован, либо принадлежит к организации учёных, таких как Хранители знаний или Реликварий.

При создании персонажа он владеет количеством языков, равным его значению *смекалки* (герой со *смекалкой* d10 знает 10 языков).

Мистический дар

Подробные сведения о заклинателях смотрите в главах «Магия» (стр. 79) и «Религия» (стр. 96). Обратите внимание, что у некоторых *черт* есть особые требования. Эту *черту* можно приобрести и после создания персонажа. Герой может обладать только одним *мистическим даром*.

Персонажи, взявшие черту *мистический дар (чудеса)*, автоматически получают черту *полезные связи*, которая отражает доступ ко всей инфраструктуре их культа, а также наличие друзей и коллег. Она не учитывается при подсчёте доступных на старте *черт*.

Герой также получает изъян *подчинённый*, связанный с его культом. Этот *изъян* не учитывается при подсчёте доступных на старте *изъянов*, а также не даёт никаких дополнительных пунктов для распределения при создании персонажа.

Отмеченный смертью

Требования: новичок, характер d8+, выносливость d6+.

Герой выжил после смертельной атаки нежити. Это дало ему некоторое сопротивление силам некромантии. Чтобы взять эту *черту* уже в процессе игры, персонаж должен выжить после того, как окажется *при смерти* из-за магической атаки нежити (заклинания или сверхъестественной способности).

Герой получает +2 к *проверкам* сопротивления заклинаниям с *аспектом некромантия* и особенностям *нежити*, действию которых можно сопротивляться с помощью *проверок параметров*. Эта черта не даёт защиты от оружия, которым владеет нежить — как естественного (такого, как когти), так и изготовленного (включая магическое).

Стириматр

Требования: новичок, судовождение d8+.

У персонажа есть свой корабль. Точнее говоря, у него есть коч (стр. 63), но у этого коча нет ледового такелажа.

Эта *черта*, однако, не предоставляет ему экипаж. Моряков можно нанимать в большинстве прибрежных поселений по цене 20 зщ за месяц на человека. Герой с чертой *аристократ* может сделать моряками подчинённых ему людей, которых даёт ему эта *черта*.

Боевые черты

Боевой клич

Требования: закалённый, ледяной гном или сакс, запугивание d8+.

Гномы и саксы могут испускать пронзительный и душераздирающий боевой клич, от которого слабые враги сбегают с поля боя.

При использовании этой *черты* герой делает *проверку запугивания* против всех целей в зоне поражения (а не против одной жертвы, как обычно бывает в случае с *запугиванием*). Поместите *большой шаблон* рядом с персонажем. Все существа в пределах *шаблона*, как друзья, так и враги, должны совершить *проверку характера* против результата *проверки запугивания* героя.

Двойной выстрел

Требования: закалённый, таёжный эльф или эльф Очага, стрельба d8+.

Двойной выстрел позволяет выпустить из лука сразу две стрелы в одну цель, с модификатором −2 к *проверке стрельбы*. Цель должна находиться в пределах *ближней дистанции*. Если атака успешна, попадают обе стрелы, нанося свой обычный урон.

Действие этой *черты* не распространяется на арбалеты и другое стрелковое оружие — только на лук и стрелы.

Двойной выстрел+

Требования: герой, двойной выстрел.

Лучник может совершать описанную в черте *двойной выстрел* атаку, но без штрафа −2.

Заклятый враг

Требование: закалённый, смекалка d8+, драка, стрельба или метание d8+.

Герой испытывает ненависть к определённому народу или виду существ, и он потратил много времени на изучение того, как лучше с ними сражаться.

При взятии этой *черты* герой должен выбрать один вид существ: орки, драконы, великаны, элементали, феи, нежить или демоны. Он получает +1 к *защите* от этих врагов, так как изучил их тактику. Если атака по такому противнику была совершена с подъёмом, герой также добавляет к урону d8 вместо d6.

Эту *черту* можно брать несколько раз, но каждый раз нужно выбирать нового врага.

Кровь и кишки

Требования: ветеран, драка, стрельба или метание d10+.

Персонаж радуется возможности подраться и с наслаждением купается в крови убитых врагов. Он справлялся со значительно превосходящими силами противника, выжил и даже может об этом рассказать.

Когда герой совершает *проверку* атаки в *массовых сражениях*, отрицательный модификатор за разницу между количеством жетонов врага и союзных войск уменьшается вдвое (с округлением в меньшую сторону).

Мастер длинного оружия

Требования: ветеран, сила d10+, драка d10+, размер +0 или больше.

Персонаж умеет держать двуручное оружие одной рукой. Одновременно он может использовать таким образом лишь одно двуручное оружие, даже если у него есть черты *амбидекстер* или *атака с двух рук*. Зато он может держать одной рукой двуручное оружие, а другой — обычное одноручное.

Могучий бросок

Требования: ветеран, сила d8+, метание d10+.

Герой овладел особой техникой метания. Он увеличивает *дистанцию* метательного оружия на 1/2/4. Когда использует метательное оружие против целей, находящихся на *ближней дистанции*, считается, что его *сила* на одну ступень выше (максимум d12+2).

Могучий выстрел

Требования: ветеран, сила d8+, стрельба d10+.

Герой узнал, как использовать преимущества большой силы при стрельбе из лука. Персонаж рассчитывает урон от своего лука как *сила*+d6, а не просто 2d6.

Действие этой *черты* не распространяется на арбалеты и другое стрелковое оружие — только на лук и стрелы.

Смелость

Требования: новичок, характер d8+.

Встретив жутких врагов, герой, контролирующий свой страх, имеет большие шансы на выживание чем тот, кто подвержен панике. Такой герой будет отважно биться и отступит только тогда, когда решит, что это действительно необходимо.

Герой добавляет +2 ко всем *проверкам храбрости* и вычитает 2 из *проверок* по *таблице страха*.

Охотник на нежить

Требования: ветеран, характер d8+, драка d10+.

Благодаря тренировкам и постоянным практикам, герой научился пробивать поле энергии смерти, окружающей нежить, и разрубать магические связи, поддерживающие её существование.

Герой может наносить прицельные атаки по существам с особенностью *нежить*, как если бы они были обычными существами.

Проныра

Требования: закалённый, энгро, ловкость d8+.

Энгро маленькие и прыткие. Некоторые пользуются этим в бою, уворачиваясь от ударов больших и неповоротливых противников.

Противники размером с человека или больше получают −1 к *проверкам* атаки против энгро, у которых есть эта *черта*. Преимущество предоставляется только, если персонаж знает о надвигающейся атаке, не связан, может свободно перемещаться, и у него нет штрафов за нагрузку.

Снегоход

Требования: новичок, ловкость d6+.

Герой научился с лёгкостью ходить по снегу и льду. При перемещении по снегу каждая клетка считается за полторы, а не за две. Шероховатый лёд при перемещении считается обычной местностью, а гладкий — шероховатым.

При использовании правил *путешествий по суше* (см. стр. 166) герой считает заснеженную местность обычной местностью без троп.

Снегоход+

Требования: закалённый, снегоход.

Снег и гладкий лёд считаются обычном ландшафтом для героя. При использовании правил *путешествий по суше* (см. стр. 166) герой считает заснеженную местность обычной местностью.

Сокрушение доспехов

Требования: закалённый, ледяной гном, сила d8+.

Любое оружие ближнего и дальнего боя в руках персонажа с этой *чертой* игнорирует 1 пункт *брони* (в дополнение к *ББ* оружия). Эта *черта* применяется против всех видов *брони*, как естественной, так и рукотворной.

Сокрушение доспехов+

Требования: ветеран, сокрушение доспехов.

Как описано выше, но персонаж игнорирует 2 пункта *брони*.

Стена стали

Требования: ветеран, ловкость d8+, драка d8+, внимание d8+.

Персонаж обладает внимательностью, навыками и сноровкой, которые необходимы для сражения с многочисленными врагами. В бою против такого героя враги не получают преимущества за объединение сил.

Стена щитов

Требования: закалённый, блок, средний или большой щит.

Эта *черта* позволяет герою прикрывать товарища средним или большим щитом.

Персонаж, находящийся рядом с героем, использует модификатор щита героя при расчёте направленных на него атак. Если у персонажа есть свой щит или рядом с ним располагаются

несколько героев с этой *чертой*, применяется только самый высокий модификатор. Герой, рядом с которым находятся несколько союзников, должен в начале своего хода объявить, кого он будет защищать.

Герой сохраняет модификатор щита, если атаковать будут его.

Убийца великанов+

Требования: герой, убийца великанов.

Атакуя существ, которые крупнее его на три размера, герой может пожертвовать дополнительным уроном +d6, чтобы проигнорировать *броню* или преимущества от *размера* противника. Действие этой *черты* не распространяется на *атаки по площади*.

Дикие черты

Прилив силы

Требования: дикая карта, закалённый, мистический дар (любой), сверхъестественный навык d10+.

Персонаж удваивает итоговый урон, когда совершает в этом раунде успешную атаку с использованием *сверхъестественного навыка*. Эта *черта* заменяет стандартную черту *прилив силы*.

Лидерские черты

Некоторые из этих новых черт созданы для использования в массовых сражениях. Персонажи с этими чертами должны быть генералами, а не младшими офицерами. Войско получает преимущества только от одной черты, если она есть сразу у нескольких героев.

Горстка храбрецов

Требования: герой, смекалка d8+, знания (военное дело) d10+, командный голос, воодушевление.

Эта *черта* используется только в *массовых сражениях*. Персонаж знает, как лучше всего распорядиться имеющимися у него солдатами.

После того как подсчитаны все жетоны для всех сторон, персонаж добавляет к жетонам своей армии ещё один.

Координированная стрельба

Требования: ветеран, смекалка d6+, стрельба d8+, метание d8+, командный голос.

Герой знает, как координировать стрельбу по одиночному врагу.

Вместо того, чтобы стрелять поодиночке, все стрелки в командном радиусе героя, которые ещё не совершали действий в этом раунде, могут выстрелить одним залпом в ход героя. Это считается их *полным действием* в текущем раунде.

Герой выбирает одного врага в пределах досягаемости своего оружия. После этого он совершает одну *проверку стрельбы* или *метания*, в зависимости от своего оружия. Каждый дополнительный стрелок в пределах *командного радиуса* героя (и находящийся на расстоянии выстрела от цели), стреляющий в то же время, добавляет +2 к *проверке* атаки.

Урон рассчитывается как обычно для оружия героя, но добавляется +1d6 за каждый подъём (а не только за первый). Такое координирование выстрела считается одним действием.

Герой не может прибегнуть к *двойному выстрелу* или воспользоваться преимуществом *убийцы великанов* в связке с этой *чертой* за исключением тех случаев, когда она есть у всех подчинённых, стреляющих вместе с героем.

Несмотря на то, что солдаты теряют свои индивидуальные атаки, залп увеличивает шанс уничтожить крупного врага (такого как *дракон*), и, в отличие от отдельных атак, суммарный урон сравнивается со *стойкостью* противника всего один раз.

Мастер укреплений

Требования: закалённый, смекалка d8+, знание (военное дело) d8+

Эта *черта* используется только в *массовых сражениях*. Персонаж разбирается в оборо-

не и понимает, как использовать укрепления и имеющихся защитников.

Возглавляя армию, он увеличивает модификатор осады обороняемых им укреплений на +1. Совершая в начале осады *проверку знания (военное дело)*, он может увеличить этот модификатор ещё на +1 при успехе или на +2 при подъёме за успешный поиск и устранение уязвимостей.

Мастер штурма

Требования: закалённый, смекалка d8+, знание (военное дело) d8+.

Эта *черта* используется только в *массовых сражениях*. Герой хорошо знает осадное дело и может замечать уязвимости в укреплениях врага. Возглавляя армию, этот персонаж уменьшает модификатор осады укреплений, на которые нападают его люди, на 1 (с минимумом 0).

Совершая в начале осады *проверку знания (военное дело)*, он может увеличить штраф к модификатору осады ещё на −1 при успехе или на −2 при подъёме за успешный поиск и использование уязвимостей.

Предпочтем смерть позору!

Требования: ветеран, характер d8+, знание (военное дело) d8+, командный голос, держать строй!.

Эта *черта* используется только в *массовых сражениях*. Персонаж много раз приводил своё войско к победам, и его подчинённые не станут пятнать себя позором отступления.

Персонаж получает +2 к *проверкам характера* при определении боевого духа в *массовых сражениях*.

Призыв к разрушению

Требования: ветеран, характер d8+, знания (военное дело) d10+, командный голос, боевой пыл.

Эта *черта* используется только в *массовых сражениях*. Опытный генерал знает, когда отправлять войска вперёд, а когда отводить их.

Один раз за битву, во время фазы сражения, персонаж может объявить стремительную атаку. Он должен сделать это до того, как он или противник бросит кости. Если впоследствии результат у героя будет выше, чем у противника, враг потеряет один дополнительный жетон.

Фанатизм

Требования: ветеран, командный голос, боевой пыл.

Некоторые лидеры могут воодушевить своих подчинённых на поход даже в Ледяное пекло.

Войска, находящиеся под командованием персонажа с этой *чертой*, добавляют +2 к *проверкам храбрости* и вычитают 2 из *проверок* по *таблице страха*.

Профессиональные черты

Герои, наделяемые при создании профессиональными чертами, отмеченными знаком «*», автоматически получают черту *полезные связи*, касающуюся организации, к которой они принадлежат. Это отображает доступ к инфраструктуре организации, а также наличие друзей и коллег. Эта *черта* не учитывается при подсчёте доступных на старте *черт*.

Герой также получает изъян *подчинённый*, касающийся его организации. Этот *изъян* не учитывается при подсчёте доступных на старте *изъянов*, и не даёт пунктов, который можно потратить на создание персонажа. Подчинение сразу двум организациям может вызвать конфликт интересов, но это остаётся на усмотрение ведущего. Герои, присоединяющиеся к организации, отмеченной знаком «*» уже в процессе игры, должны приобретать черту *полезные связи* самостоятельно (взяв её при *повышении*). Однако изъян *подчинённый* они получают автоматически.

Воин света/тьмы

Требования: новичок, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d6+.

Жрецам (но не паладинам) часто поручают изгнание сил зла из мира смертных. Эта *чер-*

та даёт им небольшое преимущество над жестокими врагами.

Если жрец в течение раунда не совершает никаких действий, в том числе не *перемещается*, он может воззвать к своему божеству, дабы покарать злых сверхъестественных существ, таких как *нежить*, *демоны* и тому подобные. Это работает так же против злых персонажей с чертой *мистический дар (чудеса)*. Большинство чудовищ Рассилона, включая грифонов и им подобных, не являются злыми или сверхъестественными.

Радиус действия сокрушения зла равен значению *характера* персонажа. Герой выбирает одно существо в пределах этой дистанции, которое совершает *встречную проверку характера* против *веры* персонажа. Провал означает, что существо *в шоке*. Если на игральной кости, соответствующей *характеру*, выпадает 1, статисты уничтожаются, а дикие карты получают *ранение*. Герой может подействовать на всех таких существ в пределах указанной дистанции, но со штрафом −2 к *проверке веры*.

Если герой проваливает *проверку веры*, вне зависимости от значения на диком кубике, он оказывается *в шоке*. Если у героя на игральной кости, соответствующей *вере*, выпадает 1 (вне зависимости от значения на диком кубике), он также получает один уровень *усталости*. Это может ввести в состояние *при смерти*, но не приводит к смерти. *Усталость* исчезает со скоростью 1 уровень за 30 минут.

Персонаж может быть *воином тьмы*, работающим на силы зла. В этом случае он карает добрых существ, таких как вестники, паладины и жрецы.

Вор из гильдии*

Требования: новичок, вор, должен знать язык жестов.

Разнообразные гильдии воров могут быть как неформальными группами с горсткой членов, так и строго иерархическими структурами с сотнями воров. В обмен на часть добычи (обычно это 10 %) вор получает доступ к убежищу, скупщикам краденого и тренировочным площадкам.

Вор из гильдии получает +2 к *проверкам уличного чутья* в пределах своей страны, которую он должен указать при взятии этой *черты*. Постоянные тренировки и практические занятия дают герою дикий кубик d8 при *проверках* навыков *лазанья*, *взлома* или *маскировки* (последний применяется только в городском окружении). Герой выбирает один из этих навыков при взятии *черты* и не может изменить этот выбор позже.

Знахарь

Требования: новичок, смекалка d8+, знание (алхимия) d6+, выживание d6+.

Изучение, приготовление и использование лекарств из трав зародилось задолго до Войны Снежной бури. Герой знает, как распознавать особые растения и готовить из них снадобья. Смотрите подробности в главе «Знахарство» (см. стр. 73).

Лесной страж*

Требования: новичок, стрельба d8+, мистический дар (магия природы) или черта егерь.

Стражи (см. стр. 198) — организация, верная Сияющему Королю, повелителю эльфов Очага, в чьи обязанности входит защита дремучих лесов.

Представители этой организации изучают древнюю эльфийскую магию и могут общаться с обычными зверями (такими как медведи, птицы и кролики). Как правило, животных используют в качестве шпионов и посыльных, хотя это не значит, что они по умолчанию дружелюбно относятся к герою (совершается проверка по *таблице реакций*).

Кроме того, им известна сила *друг зверей*. Те, кто не являются друидами, используют в качестве сверхъестественного навыка *смекалку*, даже если у них есть *мистический дар*, позволяющий применять эту силу. Персонажи, владеющие другим мистическим даром,

могут использовать свой обычный *сверхъестественный навык*, только если специально выучат силу *друг зверей* при помощи черты *новая сила*.

Друиды выучивают эту силу как если бы они взяли черту *новая сила*, и получают бонус +2 к проверкам *магии природы* при сотворении этого заклинания.

Наёмник из Железной гильдии*

Требования: новичок, сила d8+, характер d6+, драка d6+.

Герой работает на Железную гильдию — компанию наёмников, специализирующуюся на защите торговых караванов. Члены этой организации обучены слаженным действиям в ближнем бою. Это гарантирует, что любое сражение с их участием завершится максимально быстро и эффективно, а караван, который они охраняют, будет подвергаться минимальному риску.

Герой получает дополнительное преимущество +1 при *объединении сил*, увеличивая максимум до +5. Герой получает это преимущество только при использовании *объединения сил* в бою.

Персонаж начинает игру с кольчужной рубахой, длинным мечом и средним щитом, оплаченным гильдией. Если герой покидает эту организацию, вещи придётся вернуть. Если он теряет что-нибудь из этих предметов, он должен оплатить замену из своих собственных средств.

Пращник*

Требования: новичок, энгро, характер d8+, сила d6+, запугивание d6+, стрельба d8+.

Пращники — это ополченцы энгро, пользующиеся дешёвым, но эффективным оружием.

Пращник увеличивает *дистанцию* пращи на *ранг* своего персонажа (новичок на 1, закалённый на 2, и так далее). Так что у закалённого пращника праща позволяет атаковать на 6/12/24. Кроме того, на *короткой дистанции* их праща наносит урон *сила*+d6.

Реликварий

Более подробно Реликварий описан на стр. 199. Пока же достаточно знать, что в этой организации три подразделения. Исследователи ведут научную работу, Охотники отвечают за добычу реликвий из древних захоронений (или у их текущих владельцев), а Стражи тайн защищают артефакты, прибывшие в Цитадель, штаб-квартиру Реликвария.

Стражи тайн — это простые воины. Для того, чтобы присоединиться к ним, достаточно взять изъян *подчинённый (Реликварий)*. Игрокам следует знать, что обычно Стражи путешествуют, только когда защищают Исследователей или Охотников. Если в группе никого из них нет, ведущий не должен вводить персонажа-Стража в игру.

Благодаря репутации защитников общины они также получают +1 к *харизме* при взаимодействии с энгро.

Реликварий (исследователь) *

Требования: новичок, смекалка d8+, знание (магия) d8+, внимание d6+.

Будучи представителями Реликвария (см. стр. 199), исследователи являются учёными, преданными поиску утерянных и спрятанных реликвий. Часто их работа подразумевает долгие месяцы или даже годы кропотливых изысканий на одном месте, но некоторым из них позволяется путешествовать по Рассилону в поисках ключей к раскрытию тайн.

Их не интересует ни алхимические устройства (называемые «недолговечными» из-за однократности применения), ни посохи высших магов, которые они считают скорее продолжением самих магов, а не уникальными «магическими предметами».

Представители этой организации познают секреты изучения магических полей, которыми наделены реликвии. Успешная *проверка знания (магия)*, совершённая при прикосновении к реликвии, позволяет герою узнаёт силы магического предмета, не осваивая его. В случае провала он не может предпринимать по-

пыток опознать этот предмет в течение 24 часов. Кроме того, исследователи получают +2 к *проверкам общедоступного знания* и *знаний*, касающихся реликвий (например, *фольклор* и *история*).

Реликварий (охотник) *

Требования: новичок, ловкость d8+, взлом d6+, внимание d6+.

Реликварии (см. стр. XX) ищут артефакты и любую информацию о них. Иногда для этого требуется вломиться в замок дворянина, но гораздо чаще приходится отправляться в экспедиции в давно забытые катакомбы, начинённые ловушками.

Герой получает +2 к *проверкам внимания*, когда ищет ловушки (и потайные двери) и +2 к *проверкам*, совершаемым для их обезвреживания. Герой с этой *чертой* никогда не может быть захвачен *врасплох* ловушкой, хотя его можно застать *врасплох* нападением из засады и т.п. Если этот персонаж (но не его союзники) активирует ловушку, он может *свободным действием* совершить *проверку ловкости* (−2), чтобы избежать эффекта. Ловушка не может прервать действие героя, если только его *проверка ловкости* не будет провалена.

Рыцарь Ворона*

Требования: новичок, смекалка d6+, характер d6+, знание (военное дело) d8+, командный голос, ещё одна лидерская черта.

Рыцари ворона (см. стр. 201) — это небольшой орден тактиков и стратегов. Их не заботят ни благородство, ни честь, и они полностью посвящают себя совершенствованию лидерских качеств и военным победам. Эта организация не содержит свою собственную армию, и её представителям запрещается иметь более пяти подчинённых. Сами же они идут в наёмники дворянам.

Персонаж получает +1 клетку к командному радиусу за каждый *ранг* персонажа, начиная с *новичка*. Он добавляет +1 ко всем *проверкам знания (военное дело)*. Кроме того, при взятии *лидерских черт* герой игнорирует требования к *рангу*.

Рыцарь Очага*

Требования: новичок, характер d8+, выносливость d8+, драка d6+, верховая езда d6+, выживание d8+.

Рыцари Очага (см. стр. 201) — это рыцарский орден, поклявшийся обеспечивать безопасность путешественников в Землях Очага и защищать их от тварей Ледяного пекла. Орден включает три подразделения, известные под названиями Щит, Меч и Копьё. Все персонажи начинают рыцарями Щита — низшими членами ордена.

Рыцарей обучают сражениям с обитателями Ледяного пекла, и они получают +1 к *защите* и +2 к *проверкам* атаки при *прицельной атаке* в сражениях с чудовищами, у которых есть *невосприимчивость (холод)* или *устойчивость (холод)*. Они также получают +2 к *выживанию*, когда температура опускается ниже 0°C.

Серый легионер*

Требования: новичок, характер d8+, драка d8+, стрельба или метание d6+, не может быть членом другой семьи и иметь обязательства перед кем-то кроме Легиона.

Рота наёмников Серого Легиона (см. стр. 203) — последнее прибежище для тех, кому совсем нечего терять. Они не самоубийцы, но с радостью положат свои жизни за благое дело, зная, что их смерть была не напрасной.

Серые легионеры не боятся смерти и не восприимчивы к *запугиванию* и *ужасу*.

У Серого легионера могут быть и другие черты *полезные связи*, но они будут отражать наличие контактов. Он не может вступать в другие организации. Он может иметь изъян *подчинённый*, связанный только с этой *чертой*. Герой не вправе брать на себя обязательства перед кем-либо, даже если эти обяза-

тельства обусловлены *чертой* (например, он не примет дворянский титул, если этот титул возлагает на него управление деревней).

Сестра милосердия*

Требования: новичок, лечение d8+, нужно быть женщиной, изъян пацифизм.

Сёстры (см. стр. 204) посвятили себя оказанию помощи больным и раненым представителям цивилизованных народов. Они ничего не берут за свои услуги (кроме целебных зелий, которые можно использовать позже), но пациенты должны в свою очередь оказать услугу Сёстрам.

Сёстры получают +2 к *проверкам лечения* и +1 к *харизме*. Представительница этой организации может взять черту *помощник* (как обычно, при *повышении*) на ранге *ветеран*. Это будет представитель Необходимых мечей, — воинов, вылеченных Сёстрами и поклявшихся защищать их в странствиях. Сестра, заслужившая достаточно *славы* для обретения *помощника*, может выбрать кого-нибудь из Необходимых мечей, но это не обязательно. Она вправе взять под своё крыло сестру-новичка.

Страж дорог*

Требования: новичок, выносливость d6+, драка d8+, верховая езда d6+, выживание d6+, выслеживание d6+.

Герой принадлежит к Стражам дорог (см. стр. 206) — организации, поставившей перед собой задачи по обеспечению безопасности большаков и дорог Земель Очага от разбойников, защите невинных и поддерживанию сети путевых башен.

Страж дорог получает +2 ко всем *проверкам выживания* и *выслеживания*. Кроме того, он получает +2 к *проверкам внимания* при попытках обнаружить засады, ловушки, спрятанное оружие и подобные вещи. Он не получает преимущества в обнаружении ловушек в городском окружении (включая храмы, подземелья, руины, и тому подобное).

Танцующий-с-клинками

Требования: новичок, эльф Очага или эльф тайги, ловкость d8+, драка d8+, атака с двух рук.

Танцующие-с-клинками — это элитные эльфийские воины, обычно охраняющие знатных дворян или жрецов. Эта *черта* позволяет использовать их особенный боевой манёвр. Несмотря на название, они могут использовать любое оружие.

При использовании этой *черты* эльф начинает танцевать и вращаться, атакуя всех противников на своём пути подобно грозному смерчу. При использовании тактической карты персонаж совершает *проверку бега*, при этом он обязан переместиться на это число клеток. Возвращаться пройденным путём нельзя.

Воин атакует всех, кто окажется в соседних с его траекторией клетках, начиная с его исходной позиции; атака совершается со штрафом −2. Недостатком данной *черты* является то, что атаковать надо всех: и союзников, и врагов. При использовании этой *черты* каждую цель можно атаковать только один раз.

Хранитель знаний*

Требования: новичок, смекалка d8+, расследование d6+, не может иметь изъян неграмотность.

Хранители знаний (см. стр. 207) преданы поиску и сохранению знаний, относящихся к временам до Войны Снежной бури. Усвоив урок, что нельзя класть все яйца в одну корзину, организация выдаёт каждому хранителю знаний небольшой набор свитков, который тот должен охранять. Эти свитки весят чуть больше 2-х килограммов и упакованы в герметичные контейнеры. Все преимущества от этой *черты* теряются, если свитки утеряны или недоступны по какой-либо иной причине. В любом центре обучения можно бесплатно получить новые свитки с теми же данными взамен утраченных.

Если хранитель знаний тратит весь раунд на чтение свитков (не *перемещаясь* и не предпринимая других действий), для всех *неумелых*

попыток использования *навыков*, зависящих от *смекалки* (исключая *сверхъестественные*), совершаемых им в следующем раунде, используется d4 без штрафа −2. Навыки *знания*, которые нельзя использовать неумело, могут применяться владельцем этой *черты*, но для таких навыков используется d4 со штрафом −2 (и целый раунд тратится на чтение свитков).

Религиозные черты

Жрецы и паладины разнообразных верований могут брать уникальные *черты*, которые отражают благословение, полученное от их божеств.

Если герой совершает грех и теряет доступ к чудесам, он также теряет преимущества от религиозной *черты*, пока не искупит свою вину. Если не сказано иначе, то преимущества складываются с подобными преимуществами из других источников.

Последователь Вали

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), выносливость d6+, вера d8+, служение Вали.

Герой наделяется *невосприимчивостью* ко всем видам болезней и ядов, как обычных, так и магических. Он может заражать других переносимыми заболеваниями, но сам не страдает от них.

Последователь Вара

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), вера d8+, убеждение d8+, уличное чутьё d8+, служение Вару.

Последователи Вара — опытные торговцы, всегда способные найти покупателя на свой товар. При продаже сокровищ успешная *проверка уличного чутья* означает, что священнослужитель может сбыть товар за половину обычной цены, а при подъёме за три четверти. Такую *проверку* можно совершать каждые четыре дня, а не раз в неделю. Последователи также получают +1 к *харизме*.

Последователь Даргара

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), сила d8+, вера d8+, драка d8+, запугивание d8+, служение Даргару.

Если последователь Даргара вводит *статиста* в состояние *при смерти* одним ударом (это должно произойти в результате одного попадания по цели, а не двух введений *в шок*), все союзники жертвы, находящиеся рядом с ней, должны совершить *проверку характера* и при провале оказаться *в шоке*. Если он убивает одним ударом *дикую карту*, у которой до этого не было *ранений* (удар должен причинить как минимум 4 *ранения*), то все союзные *статисты* жертвы, находящиеся в пределах видимости, должны успешно пройти *проверку характера*, при провале у них случается *паника*.

Кроме того, священнослужители могут изучать черту *боевой клич*, будучи представителем любого народа.

Последователь Истер — Матери животных

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d8+, верный зверь, заводчик или жнец Истер.

Истер наделяет своих избранных способностью понимать животных. Можно сказать, что герой получает черту *укротитель*, но его спутник является *дикой картой*. Зверь получает опыт, как персонаж игрока, и может расцениваться как животное-помощник. В случае гибели спутника героя, новый появится через 2d6 недель, если это возможно.

Последователь Истер — Матери растений

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), ловкость d8+, характер d8+, выносливость d8+, вера d8+, сеятель или жнец Истер.

Герой не получает штрафы за перемещение по природной пересечённой местности, состоящей из зарослей растительности. Также персонаж получает +1 к *проверкам веры* в областях

с растительностью, таких как леса и возделываемые поля (но не сады или огороды). Кроме того, герой может использовать черты *избранный* и *воин света* (если это возможно) против существ с особенностью *растение*.

Последователь Кеназа

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), выносливость d8+, вера d8+, служение Кеназу.

Герой получает сопротивляемость огню и жару. Он получает +2 к *проверкам выносливости*, совершаемых для сопротивления жаре, а также +4 к броне от урона, вызванного огнём или жаром (например, силой *взрыв* с аспектом *огонь* или *потоком лавы*).

Кроме того, жрецы и паладины могут заставить своё металлическое оружие пылать магическим жаром. Это причиняет +2 урона существам, обладающим *устойчивостью к холоду* и +4 урона существам с *невосприимчивостью (холод)*, и этот урон складывается с *сокрушением*. Последователь может использовать эту способность, пока он держит клинок в руках.

Раскалённое оружие освещает область диаметром 6 клеток. Его можно использовать для разведения огня, но с его помощью трудно кого-либо поджечь. Не совершайте *проверку воспламенения*, если только жертва не была легковоспламеняющейся, но даже в этом случае шансы поджечь врага лишь 1 из 6.

Последователь Майры

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), смекалка d8+, характер d6+, вера d8+, служение Майре.

Некоторые маги отказываются от служения божеству, покровительствующему их ремеслу, но жрецы Госпожи магии с радостью показывают колдунам их узколобость.

Последователи могут заучивать любые заклинания, отсутствующие в их списках сил, но при их использовании на *проверку веры* налагается штраф −2. Ограничения по *рангам* применяются как обычно. Служители Майры хорошо понимают структуру магии. При использовании *рассеивания* они получат +2 к *проверке веры*.

Последователь Найт

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), вера d8+, внимание d8+, маскировка d8+, служение Найт.

Найт даёт своим последователям возможность видеть даже в абсолютной тьме. Персонаж игнорирует штрафы за *сумерки* и *темноту*, а в *кромешном мраке* на *проверки* налагается штраф −2. Эта *черта* помогает даже против магической тьмы.

Последователь Наутиза

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), ловкость d10+, вера d8+, азартные игры d8+, вор, служение Наутиз.

Повелитель воров невероятно щедр по отношению к своим преданным последователям. Священнослужители, которые получили 1 на игральной кости, соответствующей навыку *азартных игр*, *взлома* или *маскировки*, вне зависимости от результата на *диком кубике*, могут повторить *проверку*, как если бы они потратили *фишку*. Однако если герой всё равно потерпит неудачу, он на 24 часа получает один уровень *усталости* в качестве знака недовольства божества. От этого можно впасть в состояние *при смерти*, но умереть — никогда.

Последователь Непознаваемого

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), ловкость d8+, смекалка d8+, вера d6+, провокация d8+, служение Непознаваемому.

Вселенский Шут хочет, чтобы его последователи своими проделками не позволяли окружающим расслабляться, и не любит, когда его служителей выставляют на посмешище. Персонаж получает +1 к проверкам уловок и провокации, а также +1 к сопротивлению этим манёврам.

Последователь Норн

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), смекалка d8+, вера d8+, служение Норнам.

Служители Норн умеют толковать знамения и совершать предсказания, позволяющие понять хитросплетения жизни.

Чтобы получить предсказание, герои, желающие это сделать, должны потратить по *фишке*. После этого служитель вытягивает одну карту из *колоды действий* и сравнивает её с приведённой ниже таблицей. Если масть красная, то знамение хорошее, и все модификаторы будут положительными. Если масть чёрная, то знамение дурное, и модификаторы будут отрицательными. Игроки должны понимать, что эта *черта* не склоняет удачу на их сторону; это и дар, и проклятье.

Предсказание действует на все *дикие карты* в отряде, заплатившие *фишками*, и длится до конца текущего приключения. Активным может быть только одно предсказание. *Статисты* играют незначительную роль, и судьба ими мало интересуется.

Последователь Ньёрда

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), выносливость d8+, судовождение d6+, вера d6+, плавание d6+, служение Ньёрду.

Герою требуется вдвое меньше воды в день. Кроме того, он совершает *проверки выносливости* каждые 12 часов после первого дня без воды вместо каждых шести часов. Если герой начинает тонуть, то он выживает в течение количества раундов, равного значению его *выносливости*.

Последователь Рига

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), выносливость d8+, вера d8+, внимание d8+, бдительность, служение Ригу.

Последователям Рига нужно всего лишь три часа сна ночью. Без сна на *проверки выносливости* налагается накапливающийся штраф −1, а не −2. Даже во сне последователь Рига считается активной охраной.

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРЕДСКАЗАНИЯ

Карта	Эффект
2-5	Знамения оказываются слишком туманными и ничего не раскрывают. Модификаторов нет, но герои получают фишки обратно.
6-8	Герои получают или теряют один пункт *харизмы*.
9-10	У всех героев +1 или −1 к *навыку* с наибольшей значением. Если таких *навыков* несколько, герой сам решает, какой выбрать.
Валет	Как в предыдущем варианте, но модификатор применяется к наивысшему *параметру* героя.
Дама	Герои получают или теряют один пункт *стойкости*.
Король	Герои получают одну дополнительную фишку (максимума нет) или теряют одну фишку (минимум 0) в начале каждой игровой встречи.
Туз	Дикий кубик героев становится на одну ступень выше (максимум d12+2) или ниже. При падении ниже d4 герои вообще не получают дикий кубик.
Джокер	Знамение очевидно. Вытяните ещё одну карту и удвойте модификаторы. Если вновь попадётся джокер, тяните третью карту и утройте эффект.

Последователь Сигеля

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), вера d8+, внимание d8+, служение Сигелю.

Служители Пылающего ока уменьшают вдвое штрафы за темноту против излучающих тепло врагов. Кроме того, они получают +2 ко всем *проверкам внимания*, совершаемым для обнаружения скрытых предметов и существ, включая тех, что находятся под действием *невидимости*. После обнаружения таких спрятавшихся врагов герои получают вдвое меньшие штрафы на попадание по ним.

Последователь Скейты

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), характер d6+, вера d8+, драка d8+, служение Скейте.

Служители Хранительницы душ известны своей нетерпимостью к нежити. Герой, будь то жрец или паладин, получает преимущества черты *избранный*, когда сражается против существ с особенностью *нежить*. Если у него уже есть черта *избранный*, то модификатор становится равен +3. Кроме того, он получает +1 к *проверкам веры* при накладывании заклинаний на нежить.

Последователь Тива

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), сила d8+, выносливость d8+, вера d8+, драка d10+, служение Тиву.

Последователи Тива — элита культа сражений, знатоки боя с многочисленными победами за плечами. При приобретении *боевых черт ранг* персонажа считается на один выше текущего. Все остальные требования надо выполнять, как указано в описании.

Кроме того, он может накладывать заклинания и драться в одном и том же раунде, считая эти действия как одно. Таким образом, паладин, бегущий, атакующий мечом и накладывающий заклинание, получает штраф за несколько действий −2, а не −4.

Последователь Трима

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), выносливость d8+, вера d8+, служение Триму.

Последователям Трима тем легче использовать магию, чем холоднее вокруг них. Персонажи с этой *чертой* при сотворении заклинаний используют таблицу модификаторов для магов холода (стр. 94).

Последователь Тунора

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d8+, служение Тунору.

Это божество нежно овевает героя, охлаждая, когда ему жарко, и согревая, когда холодно. Персонаж получает +1 к *проверкам выносливости* при сопротивлении жаре и холоду. Кроме того, бог ловит его при падении, что уменьшает урон вдвое.

Последователь Улля

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), вера d8+, стрельба d8+, маскировка d6+, выслеживание d6+, меткий стрелок, служение Уллю.

Последователи Улля могут переместиться на половину своего *шага* и всё равно получить преимущество от черты *меткий стрелок*, но только при использовании лука (включая длинные луки, но не арбалеты). Кроме того, они получают +2 к *маскировке* и *выслеживанию* в дикой местности.

Последователь Фрея

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), ловкость d8+, выносливость d8+, вера d8+, служение Фрею.

Бог-скиталец делает путешествия своих последователей более лёгкими. При использовании *правил путешествий по суше* (см. стр. 166) местность для героя считается на одну категорию более проходимой. Во время сражения вся местность считается обычной. На него

продолжают влиять прочие эффектов местности, например, лёд для него всё равно будет скользким.

Последователь Хелы

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d8+, служение Хеле.

Когда персонаж находится на кладбище, в склепе, некрополе или другом месте, связанном со смертью, он получает +1 ко всем *проверкам веры*. Кроме того, если герой получает два подъёма при *проверке веры* во время сотворения *зомби* или *могучего зомби*, нежить становится долговечной и остаётся активной, пока не будет уничтожена. Такую нежить нельзя уничтожить с помощью *рассеивания*.

Последователь Хони

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), смекалка d10+, вера d8+, учёный, служение Хони.

Последователи Хони славятся своей мудростью. За исключением *навыков*, на которые влияет черта *учёный*, герой получает +1 ко всем *проверкам знаний*, которые у него не меньше d4, а также ко всем *проверкам общедоступных знаний*.

Кроме того, герой может совершать неумелые попытки *проверок знаний* (даже тех, которые обычно не допускают неумелых попыток), используя при этом d4−2. Эта черта не влияет на другие *навыки*, связанные со *смекалкой*.

Последователь Хотара

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), смекалка d8+, вера d8+, внимание d6+, исследователь, служение Хотару.

Последователей Хотара трудно сбить с толку словами. Они получают +2 к сопротивляемости любым попыткам воздействовать на их сознание, включая *поединки воли,* и защиту от таких заклинаний как *смятение* и *кукла*. Это преимущество складывается с чертой *железная воля*.

Последователь Эйру

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d8+, лечение d6+, служение Эйру.

Персонаж с этой *чертой* получает +2 ко всем *проверкам лечения* (неважно, магическое оно или нет). До пяти спутников персонажа также добавляют +2 к *проверкам естественного выздоровления*.

Последователь Эрты

Требования: закалённый, мистический дар (чудеса), выносливость d8+, лазанье d6+, вера d8+, выживание d6+, служение Эрте.

Несмотря на то, что большинство служителей Эрты принадлежит к живущим на поверхности народам, они славятся физической стойкостью и навыками выживания под землёй. Они получают +1 к *стойкости*, а также +2 к *проверкам выживания* под землёй.

Сверхъестественные черты

Адский холод

Требования: ветеран, мистический дар (любой, позволяющий использовать аспекты холода, холодного пламени или льда), сверхъестественный навык d10+, знание (магия) d10+.

Вредоносные заклинания этого персонажа с аспектами *холода*, *холодного пламени* и *льда* гораздо холоднее чем обычно. Они причиняют полный урон существам с *устойчивостью (холод)* и половину урона существам с *невосприимчивостью (холод)*.

Урон, наносимый существам с *уязвимостью (холод)*, удваивается (вместо преимущества +4), а существам со *слабостью (холод)* — удваивается как обычно, а затем увеличивается на +4.

Алхимия

Требования: закалённый, мистический дар (любой), сверхъестественный навык d6+, знание (алхимия) d6+.

Несмотря на название, алхимия нужна для создания не только зелий, но и свитков, одноразовых волшебных жезлов, рогов, амулетов и прочих недолговечных магических предметов. Секреты создания предметов, наделённых долговечным и неиссякаемым магически эффектом, находятся за пределами понимания смертных.

Силы, помещаемые в алхимическое изделие, должны быть известны алхимику. Например, если герой не знает заклинание *исцеления*, он не может использовать его с помощью этой *черты*.

В алхимических изделиях могут содержаться только те заклинания, которые не требуют *встречных проверок*, поскольку у этих предметов нет *сверхъестественных навыков*. Например, можно создать рог *тумана*, посох *землетрясения* или даже мел *защитного круга*, но нельзя создать волшебный жезл *куклы*, рог *смятения* и порошок *болезни*.

При создании алхимических изделий игроки должны руководствоваться здравым смыслом. Например, *стрела* подходит для волшебного жезла, но не для масла. *Тьма* может быть зельем, но его надо разбрызгивать, а не пить. Последнее слово о том, может ли заклинание храниться в зелье, свитке или другом предмете, остаётся за ведущим.

Создание: для создания алхимического предмета (называемого в дальнейшем для удобства «изделием») алхимику нужен доступ

хотя бы к маленькой лаборатории (такой как сундук алхимика, см. стр. 61), ингредиентам, а также время. Создание изделия занимает вдвое больше часов, чем *ранг* заклинания (для *новичка* 2 часа, для *закалённого* 4 часа и так далее). Денежный эквивалент ингредиентов равен 50 зщ за каждый *ранг* заклинания.

В конце требуемого времени алхимик тратит ингредиенты и делает *проверку знания (алхимия)* (обратите внимание, что для создания предметов с тремя *стрелами* нужно три *проверки навыка*, так как для каждая из них творится отдельно). Если заклинание позволяет получить дополнительные эффекты за счёт отрицательного модификатора, создатель должен перед проверкой объявить, что он пытается создать изделие именно с этим дополнительным эффектом. Эффекты Ледяного пекла модифицируют эту проверку как обычно. В сущности, герой облекает заклинание в физическую форму.

Если *проверка навыка* успешна, изделие создано. Любое живое существо может совершить действие, чтобы использовать это изделие и получить преимущества от заклинания. Зелье выносливости, например, заключает в себе заклинание *усилить выносливость*. В случае провала изделие разрушается, ингредиенты тратятся впустую, а алхимик попадает под действие магической отдачи.

Эффекты: эффекты изделия такие же, как у заклинания. Сюда же входят дополнительные эффекты от подъёмов исходной *проверки навыка*. У поддерживаемых заклинаний из алхимических изделий длительность равна одному часу, и они не считаются поддерживаемыми своим создателем. Использование алхимического изделия не вызывает риск попадания под действие магической отдачи.

Заклинания дальнего действия: заклинания, созданные для действия на расстоянии, такие как *тьма* или *оглушение*, заключаются в предметы, которые можно бросать при помощи навыка *метания* с дистанцией 3/6/12 (заменяет обычную дистанцию) или выпускать из волшебного жезла, используя *стрельбу*. Изделия с силами, у которых есть ограничения дистанции (*стрела* и *взрыв*), или использующие *конусный шаблон* (*поток*), нужно активировать навыком *стрельбы*.

Свитки: любой, кто способен прочесть свиток, может своим действием активировать заклинание. *Проверка навыка* не требуется. После использования свиток рассыпается в пыль.

Прочие предметы: ведущий и игрок должны вместе решить, как будет использоваться предмет другого вида. Например сумка целителя (содержащая *усиление лечения*) для получения магического преимущества может лишь требовать, чтобы владелец совершил *проверку лечения*, используя травы и припарки, хранившиеся в этом изделии. А брошь доспеха, например, — активироваться простым трением.

Искусное колдовство

Требования: новичок, мистический дар (любой кроме магии рун), сверхъестественный навык d8+, знание (магия) d8+.

Герой в совершенстве овладел одним заклинанием.

Эту черту можно брать один раз за *ранг*. Герой выбирает одно из перечисленных ниже свойств и наделяет им одно известное ему заклинание. Каждым свойством можно наделить одно и то же заклинание лишь раз. Однако несколько сил можно наделить одним и тем же свойством. Или одну — несколькими разными. Например, маг может увеличить *дикий кубик* для заклинания *стрела* и придать этой силе *ББ* 2, но он не может наделить стрелу *ББ* 2 дважды.

Мастерство: герой повышает *дикий кубик* своего *сверхъестественного навыка* на одну ступень при сотворении этой силы.

Пробивание доспеха: причиняющее урон заклинание наделяется *ББ* 2. Это помогает против *брони*, предоставляемой *защитой от сверхъестественного*, и складывается с другими подобными преимуществами, такими как аспект *кислота*.

Тяжёлое оружие: причиняющее урон заклинание считается *тяжёлым оружием*. Оно не наделяется *ББ*.

Дистанция: при определении дистанции заклинания соответствующая *характеристика* героя считается выше на одну ступень. Заклинания с фиксированной дистанцией (такие как *стрела*) увеличивают дистанцию на 2/4/8. Заклинания с дистанцией «касание» и «на себя» не изменяются этим свойством.

Избирательное: при сотворении силы с эффектом в области шаблона заклинатель может выбрать, на кого заклинание действовать не будет. Максимальное количество таких целей равно половине значения его *сверхъестественного навыка*. Например, маг со *сверхъестественным навыком* d8 может накрыть взрывом группу союзников и врагов, но не причинять урона четырём своим товарищам.

Концентрация

Требования: закалённый, мистический дар (любой), смекалка d6+, характер d6+, выносливость d6+.

Герой знает, как поддерживать концентрацию в неблагоприятных условиях. Он получает +2 к сопротивлению прерываниям любой природы.

Концентрация+

Требования: ветеран, концентрация.

Как концентрация, но модификатор увеличивается до +4.

Повелитель стихий

Требования: закалённый, мистический дар (магия стихий).

Достигнув ранга *закалённый*, стихийный маг может познать новую стихию, взяв эту *черту*. Брать эту *черту* можно лишь один раз за *ранг* (*легендарные* персонажи могут брать эту *черту* каждое второе *повышение*).

К несчастью, стихийные духи — ревнивые существа. Каждая дополнительная познанная стихия отнимает 1 от всех *проверок магии стихий* героя. Например, если маг земли начнёт изучать тайны воды, духи земли оскорбятся и отдалятся. Персонаж, знающий две стихии, получает штраф −1, а знающий три стихии — −2.

Заклинания, доступные сразу нескольким школам, такие как *превращение в элементаля*, автоматически становятся известны для всех изученных школ. Например, если маг воды познает магию воздуха, он теперь сможет использовать *превращение в элементаля* для обеих стихий, не изучая заклинание заново. Маг, владеющий подобными *стреле* силами с разными аспектами для разных стихий, должен выбирать один из них при сотворении заклинания.

Архимаг: архимаг — это маг стихий, овладевший всеми четырьмя первоэлементами. Познав все четыре стихии, он поддерживает равновесие между ними и не получает штрафы к *проверкам магии стихий*.

Руническое прозрение

Требования: новичок, мистический дар (магия рун), знание (магия) d8+, руна d8+.

Герой хорошо овладел одной из рун, значение которой у него хотя бы d8.

При сотворении любого из трёх заклинаний, связанных с этой руной, он получает +1 к *проверке сверхъестественного навыка*. Эту *черту* можно брать один раз за *ранг* (или каждые 20 пунктов опыта на ранге *легенда*), но каждый раз она связывается с новой руной.

Сочетание заклинаний

Требования: герой, мистический дар (любой), сверхъестественный навык d10+, знание (магия) d10+.

Персонаж может накладывать два известных ему заклинания одновременно (разные *аспекты* одного и того же заклинания не считаются двумя разными заклинаниями).

Маг совершает одну *проверку сверхъестественного навыка*. Силы подействуют на жертву в том порядке, в каком захочет заклинатель, и их эффекты определяются раздельно в том же самом порядке. Герой не обязан брать эту *черту* повторно для каждой комбинации. Если эта *черта* есть, при каждом сотворении заклинаний он может объединять два любых из известных ему.

Обе силы должны быть направлены на одну и ту же цель. Например, маг может использовать против одного врага *стрелу* и *ужас*, но он не может использовать *доспех* на себя, а *ужас* — на противника.

При определении штрафов за несколько поддерживаемых заклинаний каждая сила всё равно считается отдельным заклинанием.

Усиленный посох

Требования: закалённый, мистический дар (высшая магия), высшая магия d8+, знание (магия) d8+.

Посох — это не просто символ высшей магии, это продолжение самого мага. Делясь своей внутренней энергией, высший маг может зачаровывать свой посох.

Когда высший маг берёт эту *черту*, он должен выбрать один из описанных ниже вариантов. Эту *черту* можно брать один раз за каждый *ранг* (или каждые 20 пунктов опыта по достижении ранга *легенды*), но если не сказано иначе, каждый вариант можно брать только один раз. Все усиления работают только для владельца посоха.

Аура: маг может свободным действием с помощью посоха сгустить вокруг себя тени, что даёт ему +2 к *проверкам запугивания*, или испустить ауру спокойствия, получив +2 к *убеждению*.

Урон: урон от посоха увеличивается до *сила*+d6, и он получает *ББ* 1. Эту *черту* можно брать два раза, и тогда урон увеличивается до *сила*+d8, а *ББ* — до 2. Однако применяются обычные правила по минимальной требуемой силе.

Отклонение: посох можно использовать для отклонения снарядов. На дистанционные атаки против мага налагается штраф −1, если маг готов к ним, и ему ничто не мешает пользоваться посохом. Если эту *черту* взять второй раз, штраф станет −2. Это преимущество складывается с *уклонением от дистанционных атак*, но не предоставляет преимуществ против сил, бьющих по площади.

Хранение заклинаний: маг может выбрать одно известное ему заклинание и поместить его в посох. Маг теряет способность накладывать это заклинание без помощи посоха, так что после этого ему не стоит расставаться с этим предметом. Также герой больше не может усилить заклинание, увеличив время его сотворения. Однако маг получает +2 к *проверке сверхъестественного навыка* при сотворении этого заклинания (отменяя обычный штраф −2). Все преимущества от *искусного колдовства* сохраняются. Этот вариант можно брать несколько раз, но каждый раз нужно выбирать разные заклинания.

Фокус

Требования: закалённый, мистический дар (любой), характер d6+, сверхъестественный навык d8+.

Управление силами магии связано с рядом проблем, но некоторые заклинатели научились сохранять сосредоточение, даже когда что-то идёт не так.

Если персонаж с этой *чертой* оказывается *в шоке* из-за того, что не смог сотворить заклинание, или в результате проверки по *таблице оттока*, он может моментально выйти из шока при успешной *проверке характера* (−2).

Фокус+

Требования: герой, фокус.

Как фокус, но без штрафа −2.

Социальные черты

Сказитель

Требования: закалённый, смекалка d8+, знание (фольклор) d8+, убеждение d8+.

Рассказы о храбрых героях и эпических сражениях звучат во всём Рассилоне в тавернах и у очагов с кострами. Самыми опытными рассказчиками являются скальды.

При использовании правил *рассказа о славных подвигах* (стр. 173) персонажи бросают d8 вместо d6, когда герой с этой *чертой* рассказывает об их деяниях.

Кроме того, сказитель способен с помощью тщательно подобранных слов сглаживать негативную реакцию слушателей. Отряд не получает штрафы к *славе*, если сказитель совершил критический провал: это считается обычным провалом.

Сказитель+

Требования: герой, сказитель.

Отряд получает +1d8 *славы* за каждый подъём после первого при использовании правил *рассказа о славных подвигах*.

Легендарные черты

Верные спутники

Эта черта действует как в «Дневнике авантюриста», но с описанными ниже оговорками.

Если возможны сражения, то очевидным выбором станет принятие в команду группы воинов. В конце концов, в бою пригодится любая помощь. Однако последнее слово в одобрении группы спутников остаётся за ведущим. В идеале, спутники хоть как-то связаны с ролью героя и, по возможности, расширять его потенциал. Не все спутники должны быть солдатами и не все обязаны быть полезными.

Например, у жрицы Эйру может быть пять помощников. Ни у кого из них нет *мистического дара*, но у них есть *лечение* и *знание (алхимия)*, чтобы помогать своей госпоже. Торговец может получить группу охранников каравана, но он также вправе нанять и счетоводов с писцами, чтобы продолжать зарабатывать деньги в дороге. Вор может собрать вокруг себя других воров, что позволит ему создать свою собственную гильдию и получить влияние в городском преступном мире. Дворянин вправе окружить себя как наёмниками, так и придворными и советниками с многочисленными знаниями.

Спутники не обязательно должны принадлежать к одному типажу. Например, дворянин может получить стюарда для присмотра за землями в его отсутствие, герольда и трёх наёмников.

Если герой не является членом организации, такой как Рыцари Очага или Хранители знаний, у него не может быть связанных с ними спутников. У спутников не может быть *мистического дара*. Герой, который хочет получить в свою свиту такого полезного персонажа, должен взять черту *помощник*.

В «Hellfrost: Бестиарий» входит множество архетипов, идеально подходящих для спутников. Если архетип спутника размыт, как в случае лекарей и торговцев, можно взять архетип горожанина и добавить два соответствующих *навыка* со значением d6.

Помощник

Эта черта действует как в «Дневнике авантюриста», но с описанными ниже оговорками.

Так же как в случае с чертой *последователи*, помощник должен быть связан с ролью героя.

Например, у жреца может быть послушник или паладин, выполняющий роль телохранителя. У мага — ученик, но может быть и учёный, помогающий в исследованиях, или телохранитель. У дворянина или рыцаря — сквайр, бесполезный в сражениях, но лечащий ранения своего господина и добывающий для него информацию. В качестве альтернативы, он вправе нанять Рыцаря Ворона, чтобы тот вёл его войска в бой. У учёного может быть подмастерье или телохранитель, но так же легко нанимается вор, помогающий исследовать руины, провожатый, способный указать путь в незнакомой местности, или торговец, сбывающий добытые в приключениях товары.

Снаряжение

Теперь, когда вы создали персонажа, пришло время экипировать его оружием, доспехами и всем прочим. Ниже приведён список наиболее востребованных товаров, услуг и снаряжения.

На покупки у вашего героя есть 500 золотых щитов, если это количество не изменено *чертами* и *изъянами*. Цена на некоторые предметы весьма высока из-за того, что они или редки, или опережают своё время; уровень технологий в Рассилоне в основном соответствует средневековому миру.

Деньги

Несмотря на то, что когда-то все старые народы чеканили собственные деньги, сейчас в обращении находятся только «щиты» — небольшие монеты одноимённой формы, появившиеся в Дрэйкпорте спустя примерно пятьдесят лет после Войны Снежной бури. Они бывают золотые (зщ) и серебряные (сщ). 1 золотая монета стоит 10 серебряных.

Все цены здесь приведены в золотых щитах, если не сказано иначе.

Доступность

Если у вас есть мешок с деньгами, это ещё не значит, что вы сможете приобрести товар в любой точке Рассилона. Многие хутора и деревни сами себя обеспечивают основными вещами, но там не хватает материалов и ремесленников, или у жителей просто нет желания производить определённые предметы. С другой стороны, в крупных городах, скорее всего, найдётся всё, что угодно, кроме совсем уж редкостей.

Большинство товаров распределено по группам: *деревня* (в которую также включены хутора), *посёлок* или *город*. В таблицах группы обозначены буквами «Д», «П» и «Г» соответственно. Эти буквы указывают на минимальный размер места, где легко можно найти в продаже данные товары. *Особое* (О) — отдельные типы поселений; например, благословлённые доспехи можно приобрести только в храме.

Создавая персонажей, герои могут игнорировать *доступность*. Считается, что снаряжение было получено во время подвигов, путешествий, по наследству или удачно найдено и т. п.

Этнические и географические факторы

Помимо размера поселений в игре существуют этнические факторы. Вместо подробного списка различий приведём базовые примеры. Последнее слово в вопросах «что?», «где?» и «почём?», как всегда, за ведущим.

Саксы и эльфы, например, никогда не славились искусными изготовлением латных доспехов. И те, и другие предпочитают сражаться в лёгком снаряжении как простые налётчики, а не штурмовые отряды или тяжёлая кавалерия. Поэтому в саксонских и эльфийских землях латы будут стоить в два раза дороже. А вот пехотинцы анари, наоборот, отдают предпочтение тяжёлым доспехам.

У финнаров, которые ведут кочевой образ жизни, нет кузниц, а потому они не куют металлические доспехи и оружие. В их маленьких лагерях просто нет материалов. Металлическое оружие у финнаров стоит в пять раз дороже, так как его поставки на север связаны с большими затратами и риском для торговцев.

Ещё у финнаров легко купить меха и зимнюю одежду. Из-за законов гостеприимства и нежелания осквернять свои земли замёрзшими

трупами, они продают её за 75 % от обычной стоимости, и она всегда есть в продаже. А вот в Землях Очага в то же время по причине суровых зим на неё растёт спрос, и меха становятся дефицитом.

У саксов основное оружие — топоры, а мечи считаются прерогативой знати. Поэтому в саксонских землях топоры стоят 75 % от обычной цены, зато мечи на 50 % дороже.

Гномы же — мастера работы по металлу, но их природная неприязнь к другим народам препятствует открытой торговле. Если гномы и продают своё оружие и доспехи, то требуют за него двойную цену.

А ещё ни один порядочный торговец не продаст оружие и доспехи орку, гоблину или другому подобному существу. Эти твари — враги цивилизованных народов.

Покупка товаров

Группы *доступности* — это основные параметры, по которым ведущий может понять, какие товары и услуги можно получить в данном поселении. В небольших поселениях на нужную вещь может не быть спроса либо не оказаться ремесленников или материалов для её изготовления. Разумеется, если найдётся подходящий мастер, он наверняка сделает все необходимое при наличии у заказчика денег и готовности ждать.

Городские товары в посёлке, как и товары из посёлка в деревне, стоят на 50 % выше обычного, если по какой-то причине доступны. Городские товары в деревне стоят в два раза дороже. Особые товары крайне редко продаются вне определённых мест.

Продажа товаров

У искателей приключений часто скапливается изрядное количество сокровищ. Драгоценные камни и ювелирные украшения легко продать или обменять, а вот избавиться от более обычных вещей — мечей, доспехов и даже кораблей — будет несколько сложнее. Иногда

счастливчики находят подходящего покупателя и сбывают один-два предмета почти за их полную стоимость, однако торговцы за те же товары обычно не готовы раскошелиться на полную.

В любом поселении проверка *уличного чутья* позволит продавцу избавиться от всех обычных вещей за четверть их стоимости. При подъёме найдётся покупатель, готовый забрать всё за половину цены.

Такая *проверка навыка* доступна лишь раз в неделю на поселение.

Особые материалы

Похоже, что некоторые материалы наделяют вещи магической силой. Подобные предметы чрезвычайно редки и весьма дороги, если вообще доступны.

Доступность определяет ведущий.

Звёздный металл

Изредка звёзды падают на землю, оставляя после себя медленно остывающие ядра из звёздного металла. Звёздный металл обрабатывается так же, как и обычный, даже в холодном пламени. Он отличается прочностью и хорошо рассекает другие материалы.

Кольчуги, латные доспехи, а также шлемы, сделанные из звёздного металла, получают дополнительные +2 к *броне* и весят столько же, сколько обычные. Полный комплект доспехов из него не так-то просто найти. Например, могут попасться отдельно кольчужные чулки и латные наручи.

Оружие из звёздного металла способно рассекать или дробить твёрдые материалы. Оно имеет *ББ* 2. Если у оружия уже есть *ББ*, то показатель повышается на +2. Весит оно столько же, сколько и обычное.

Инструменты и обычные вещи получают +3 к *стойкости* объекта, но на них звёздный металл тратят редко.

Предметы из звёздного металла стоят в 50 раз дороже обычных и считаются *особыми*. Их можно купить только с разрешения ведущего.

Мирафрил

Мирафрил на языке гномов означает «металл Майры», но чаще переводится как «лунный металл». Это белый, необычайно лёгкий материал, обладающий антимагическими свойствами, который можно обрабатывать как в обычных кузницах, так и в кузницах холодного пламени.

Кольчужные рубахи, хауберки и латные кирасы из мирафрила дают владельцу черту *защита от сверхъестественного*. Если у владельца уже есть эта *черта* или её усиленная версия, преимущества суммируются (до +6). К сожалению, чародеи (но не жрецы), носящие мирафриловый доспех, получают штраф −2 к *проверкам* всех магических навыков (металл препятствует потоку магии). Доспех из мирафрила в два раза легче обычного.

С другой стороны, мирафриловое оружие автоматически активирует силу *рассеивание* всякий раз, когда им бьют врага, на которого наложено заклинание. Чтобы эффект подействовал, не нужно обязательно нанести урон, достаточно даже атаки *касанием*. *Магический навык* оружия равен игральной кости его урона (d4 для кинжала, d10 для двуручного меча и т.д.). Мирафриловое оружие получает −2 к проверкам *рассеивания* при взаимодействии с чудесами. Оружие и цель совершают всего одну встречную *проверку сверхъестественного навыка*, затрагивающую все действующие силы.

Предметы из мирафрила стоят в 100 раз дороже обычных и считаются *особыми*. Их можно купить только с разрешения ведущего.

Чёрный лёд

Этот материал, найденный в глубинах древних ледников или на жестоких пустошах Ледяного Пекла, можно обрабатывать, подобно металлу. Правда только в кузнях холодного пламени — от обычного огня он тает. Из него можно ковать оружие и доспехи, а также вещи попроще, например, абордажные кошки, гвозди, плуги и инструменты.

Кольчуга или латы из чёрного льда весят столько же, сколько и обычный металлический доспех, и дают аналогичный модификатор *брони*. Кроме того, они предоставляют владельцу дополнительную *броню* +2 против атак льдом и холодом (включая холодное пламя) как обычного, так и магического происхождения. Владелец получает +2 к *проверкам выносливости* против эффектов холодной погоды.

Урон режущего оружия из чёрного льда повышается на одну ступень (кинжала — *сила*+d6, длинного меча — *сила*+d10 и т.д.). Однако это не влияет на *минимальную силу*. Рассчитайте основанный на *силе* урон оружия как обычно, и только потом повысьте игральную кость наносимого оружием урона на одну ступень. Персонаж с силой ниже минимальной не получает дополнительных преимуществ от оружия.

Персонаж с силой d4 будет наносить d4+d6 урона кинжалом из чёрного льда. Если же он использует длинное копьё, то тоже нанесёт d4+d6 урона, но не получит никаких других преимуществ, связанных с использованием копья.

Предметы из чёрного льда стоят в 10 раз дороже обычных и считаются *особыми*. Их можно купить только с разрешения ведущего.

Таяние: чёрный лёд крайне восприимчив к теплу и стремительно тает при температуре выше нуля.

Атаки огнём и жаром: под воздействием атак, связанных с огнём или жаром, чёрный лёд теряет +1 *брони* или ступень урона оружия за каждое полученное владельцем **ранение** и полностью тает, когда *броня* доспеха или *урон* оружия из чёрного льда снижаются до нуля. Например, заклинание *взрыв* с *аспектом огонь* нанесёт два *ранения*, из-за чего кольчуга из чёрного льда (*броня* +2) полностью растает, а урон длинного меча из чёрного льда навсегда снизится с *сила*+d10 до *сила*+d6.

Начавшие таять доспехи и оружие из чёрного льда нельзя починить. Если урон длинного меча снизился до *сила*+d6, то таким он и останется.

Описание снаряжения

Ниже вы найдёте описание некоторого снаряжения. Если у предмета отсутствует описание, значит, с ним не связано никаких особых правил, и способ его применения очевиден.

Доспехи

Доспехи для животных: те, кто вкладывает деньги и, что важнее, время в выучку лошади, карликового мамонта или боевого пса, хотят защитить своих компаньонов. Доспехи для животных защищают голову и торс.

Доспех из шкур: доспехи из шкур теплее и толще обычных кожаных, но несколько ограничивают свободу действия. Владелец получает +2 к *проверкам выносливости* против эффектов холода, но его *шаг* уменьшается на 1, а на *проверки ловкости* и связанных с ней *навыков* налагается штраф −1.

Кожаный доспех: это мягкий и гибкий доспех, обеспечивающий максимальную подвижность, — пластины из вываренной кожи закреплены на предплечьях, груди и бёдрах.

Кожаный жилет: жёсткий кожаный жилет защищает торс и руки.

Кольчужный доспех: кольчуга состоит из тысяч переплетённых металлических колец. Многие искатели приключений носят лишь кольчужную рубаху, но те, кто посильнее, также могут добавить в комплект и чулки.

Латный доспех: это самый тяжёлый вид доспехов, но и защищает он лучше всего. Кираса, наручи и поножи из закалённой стали превосходно защищают от большинства видов холодного оружия. Каждый латный доспех должен быть подогнан под конкретного воина. На это

требуется 1 час и *проверка ремонта*. Если доспех не подогнан, на все *проверки* физических *параметров* налагается штраф −1.

Освящённая броня: божественные доспехи доступны только героям с чертой *мистический дар (чудеса)*, решившим стать паладинами. Оплата такого доспеха расценивается как пожертвование и его можно приобрести только в храме соответствующего божества. Если эту броню попытается носить кто-то другой, кроме владельца, она будет считаться обычной по всем параметрам, включая её больший вес.

Освящённая мантия: такая мантия доступна только героям с чертой *мистический дар (чудеса)*, решившим стать жрецами. Её могут носить и другие, но они не получат соответствующий ей модификатор *брони*. Эти мантии, как и и доспехи, можно приобрести только в храме соответствующего божества

Чешуйчатый доспех: более дешёвый, но и более громоздкий по сравнению с кольчугой чешуйчатый доспех состоит из металлических пластин, нашитых на жёсткую кожаную подкладку.

Щиты: броня, предоставляемая владельцу щитом, учитывается против атак по площади, как магических (например, *взрыв*), так и обычных (например, *дыхание дракона*).

Доспехи и вода

Доспех тяжёл и может утянуть на дно. Вычтите свой модификатор брони из всех проверок плавания и посчитайте любые штрафы за вес. При этом игнорируйте магические модификаторы, учитывая только модификаторы стандартного комплекта доспехов этого типа. Например, комплект кожаных доспехов добавляет +1 к *стойкости* владельца, но также налагает штраф −2 на *проверки плавания*.

Облачение в доспехи

Чтобы надеть кожаный доспех, требуется обычно 1d6 минут. На кольчужный или чешуйчатый уйдёт 2d6 минут. На латный — (2d6)*5 минут.

Социальный статус и оружие

Копья дешевле коротких мечей, но при этом наносят тот же урон. К тому же у длинных копий есть такие дополнительные преимущества, как большая *дальность* и модификатор *защиты*, которые компенсируются необходимостью использовать обе руки и немного большим *весом*. Так почему же не все ходят с копьями?

На самом деле, ими пользуются многие. Копья — основное оружие ополчения и городской стражи, а также скальдов, магов, фермеров, охотников и многих других, кто редко оказывается в гуще сражения. Мечи — оружие знати и воинов (для последних — ещё и топоры).

Персонаж игрока может выбрать копьё из-за его модификаторов и более низкой стоимости. Но ему следует приготовиться к тому, что его будут считать простолюдином, а не настоящим героем. С другой стороны, он так же легко может носить меч или топор. Однако те, кто хорошо умеет пользоваться оружием, будут ожидать, что персонаж игрока поведёт себя как дворянин или воин.

Игровая механика не отражает подобные ситуации. Ведущий должен отображать реакцию своих персонажей в отношении героя, учитывая его оружие так же, как одежду и поведение. Трактирщик по ошибке может назвать фермера с мечом «лордом» из уважения к дворянскому титулу, в то время как хвастающегося своей доблестью воина с копьём посчитают лишь очередным клиентом, возомнившем себя кем-то важным.

Снятие доспеха

Чтобы разоблачиться, потребуется в два раза больше раундов, чем самый высокий модификатор элемента доспеха. Например, чтобы снять латный доспех, необходимо 6 полных раундов.

Оказавшись под водой, искатели приключений должны в конце каждого раунда совершать *проверку плавания* со штрафом, равным самому высокому модификатору элемента доспеха. При успехе персонажу удаётся вынырнуть, в противном случае герой продолжает *проверки*.

Холодное оружие

Пика кавалерийская: если применяется *атака с разбегу*, то игральная кость, обозначающая урон от *силы*, соответствует *силе* скакуна, а не героя. Из-за особенностей удержания кавалерийской пики при битве верхом используйте игральную кость урона d8 независимо от своей *силы*. Правило *минимальной силы* применяется, только если кавалерийская пика используется в пешем бою.

Примитивное оружие

Примитивное оружие сделано из кости, дерева и жил, а не из дерева и металла. Поэтому его легко изготовить в дикой местности, но оно не обладает силой и прочностью кованного оружия. В таблице указана цена на подобные предметы, но изготовленные в цивилизованных землях, — и речь идёт о «сувенирной» стоимости.

Зубчатая кирка, двусторонняя: зубчатую кирку можно встретить только среди северных варваров и таких нечестивых существ, как орки и гоблины. Она представляет собой деревянную рукоять, на которой закреплены два клыка саблезубого тигра. Клыки расположены с противоположных сторон, что позволяет владельцу, если один сломается, использовать оставшийся. Если на игральной кости, соответствующей *драке*, выпадает 1, то ломается только один клык. Это означает, что оружие можно по-прежнему эффективно использовать, просто его перевернув.

Зубчатая кирка, односторонняя: это оружие идентично предыдущему за исключением того, что оба клыка закреплены с одной стороны. Оно причиняет больший урон, но, если на игральной кости, соответствующей *драке*, выпадает 1, то ломаются оба клыка.

Медвежий коготь: используемый в основном племенами вендалей и финнаров медвежий коготь сделан из настоящей медвежьей лапы. Когти прикреплены к коже и заточены, а предплечье усилено толстой шкурой, что позволяет владельцу защищаться от ударов.

Владелец получает +1 к *лазанию*. Однако, пока надета перчатка, он не может брать этой рукой другие предметы, включая щиты, или держать их. Перчаткой можно защищаться, даже если когти сломаны, но ограничение на удержание предметов сохраняется. Цена, вес и модификатор *лазания* указаны для одной перчатки. Если герой использует два медвежьих когтя, модификаторы *лазания* складываются, а модификаторы *защиты* — нет.

Персонажа, который сражается медвежьим когтем, нельзя обезоружить, но он не считается безоружным противником.

Олений посох: это странное на вид оружие — просто обычный посох с прикреплённым к одному из концов оленьим рогом. Растопыренные ветви рога предоставляют модификатор *защиты* и дают нападающему +1 к *драке*, если посох используется для *обезоруживания*. Кроме того, из-за ширины ветвей рога атакующие вычитают 1 из преимущества за *объединение сил*.

Изготовление

Для создания примитивного оружия нужны его составляющие, 1 час и проверка навыка *выживания*. В случае успеха оружие готово к использованию. В случае провала можно попытаться снова, потратив ещё 1 час. При критическом провале ломаются ключевые компоненты, и их необходимо заменить.

Поломка

Если во время использования примитивного оружия на игральной кости, соответствующей навыку *драки*, выпадает 1, оружие ломается и становится бесполезным, если не указано другое. Если при этом на *диком кубике* выпал успех, то перед поломкой подсчитайте урон.

Дистанционное оружие

Стрела, бронебойная: узкий наконечник бронебойной стрелы предназначен для пробивания брони. Обладает *ББ* 2.

Стрела, зазубренная: эти стрелы наносят урон +2, но *броня* любого доспеха на цели (включая естественную броню) удваивается при расчёте.

Стрела, сигнальная: эти стрелы изобрели эльфы, но теперь они используются везде. Во время полёта эти стрелы производят пронзительный свист, который слышен на расстоянии до 200 м.

Осадные орудия

Осадная башня: осадные башни — это защищённые лестницы, используемые только для штурмов. Обычно это шаткая деревянная конструкция высотой около десяти метров, установленная на прочном основании с колёсами. Чаще всего башню покрывают мокрыми шкурами, чтобы её нельзя было поджечь стрелами. Броня добавляется крайне редко, поскольку дополнительный вес усложняет перемещение башни.

Внутри находятся несколько платформ (обычно три или четыре), соединённых между собой лестницами. Передняя стена верхнего уровня — навесной мост, снабжённый двумя крюками на конце. Мост опускается на вражескую стену, что позволяет находящимся внутри башни бойцам отправиться на штурм.

Перемещение осадной башни — изнурительный труд. На нижнем уровне нет пола, и рабочие (зачастую это бойцы, которые затем и будут использовать башню) передвигают орудие вперёд, оставаясь при этом под защитой. Орки традиционно так используют огров, что увеличивает *шаг* до 4. Те, кто перемещают осадную башню, не могут бежать.

Таран: тараны предназначены для пробивания ворот, а не стен. Как правило, это тяжёлые брёвна с металлическим наконечником, предотвращающим расщепление. Если таран подвесной, то он обычно оборудуется навесом для защиты использующих его солдат. Навес покрывается свежесодранными или мокрыми шкурами, чтобы его не смогли поджечь стрелами.

Таран может быть переносным; в этом случае для его эффективного использования необходимо по четыре человека на каждый метр длины. Или подвесным — ударное бревно при помощи цепей или канатов подвешивается к раме, и тогда нужно лишь по два человека на метр длины тарана.

Хладомёт: хладомёт, который иногда ещё называют «пастью дракона», состоит из металлических печи и короткого ствола-сопла, закрытого тяжёлой железной заслонкой. Ледяное дерево закладывают в печь и поджигают. При достижении необходимого давления хладомётчик открывает заслонку и выпускает струю холодного пламени.

У хладомётов два показателя давления. Один для *конусного шаблона*, а второй — для стрельбы на *дальнюю дистанцию* (см. «Передвижные огнемёты» в «Дневнике авантюриста»). Каждый выстрел расходует 0,5 кг ледяного дерева. Печь в состоянии вместить до 5 кг. Ледяное дерево можно подкидывать в печь в процессе, но из-за падения давления в этот момент из орудия нельзя вести огонь.

Как правило, в печь можно подкинуть 0,5 кг ледяного дерева за раунд, потратив действие. Тем не менее, совершив успешную *проверку ловкости*, кочегар сможет закинуть в печь 1 кг, а в случае подъёма — 1,5 кг. Провал означает, что кочегар замешкался и не сумел закинуть топливо.

Обычные вещи

Абордажная кошка и трос: к абордажной кошке привязан лёгкий трос (как правило, не длиннее 15 метров). Кошка бросается так, как если бы ей атаковали при помощи *метания*. *Дистанция* — 3/6/12. При успехе кошка зацепляется и может удерживать до 100 кг веса.

Алхимическое изделие: в этом одноразовом предмете содержится заклинание, созданное с помощью алхимии. Большинство подобных изделий — эликсиры или свитки. Однако также это могут быть и маленькие драгоценные

камни (которые проглатываются, разбиваются или бросаются), перья, порошки, мази и т. п.

Во время покупки изделия герой выбирает для него одно заклинание. Если при использовании заклинания требуется *проверка прицеливания* (например, для заклинания *стрела*), то, в зависимости от обстоятельств, применяется навык *стрельбы* или *метания* (см. черту *алхимия* на стр. 43). В остальных случаях заклинание успешно активируется без проверок.

Заклинания всегда максимально просты, без каких-либо дополнительных возможностей. Например, жезл стрел просто выпускает одну *стрелу* с уроном 2d6. Единственный способ получить более эффективные алхимические изделия — создать их самому. Цена готового изделия — 100 зщ за *ранг* заклинания.

Боевое седло: боевые сёдла изготавливаются под владельца. Они дают модификатор +1 к *проверкам верховой езды* при попытке удержаться в седле.

Верёвка (10м): верёвка без проблем выдерживает до 150 кг. За каждые 25 кг сверх нормы бросается 1d6 каждую минуту (или всякий раз, когда верёвка натягивается). На 6 верёвка рвётся.

Дрессированное животное: зверь, обученный выполнять простые команды. Для боя дрессируют только боевых псов, боевых коней и карликовых мамонтов.

Дрова: горящие дрова образуют костёр диаметром 30 см. Костёр (0,5 кг дров хватает на два часа) повышает температуру на два уровня в большом шаблоне с центром на огне.

Зимняя одежда: персонажи в тёплых плащах, шерстяном белье, меховых сапогах и рукавицах получают +2 к *проверкам выносливости* против холодной погоды.

Игровой набор: народы земель Очага играют во множество настольных игр. Наиболее распространены шахматы и «лиса и гуси», но есть и разновидности шашек и нардов. Каждая игра покупается по отдельности.

Китовый жир: китовым жиром натирают кожу, чтобы защититься от обморожения. Каждые 0,5 кг предоставляют +1 к *проверкам выносливости* против эффектов холодной погоды на 4 часа. За раз можно использовать не более одной порции.

Книга заклинаний: это магическая книга, в которой описан процесс создания одного заклинания по усмотрению ведущего. Маг может изучить заклинание, даже не обладая подходящим *рангом* для его использования, но сумеет его применить, только развившись. Изучаемое заклинание должно соответствовать *мистическом дару* (например, *высший маг* не сможет выучить *регенерацию*). Фолиантов, связанных с *магией рун*, не существует.

Маг с соответствующим *мистическим даром* совершает проверку *смекалки* после 2d6 дней изучения книги. В случае успеха герой добавляет заклинание в свой репертуар, а содержимое книги исчезает: это позволяет учителю убедиться, что ученик действительно усвоил урок. В случае провала герой может начать изучение снова.

Стоимость книги зависит от *ранга* заклинания. Они обычно доступны только в городах с храмами Майры или местах, где собираются маги (*скальды* — Скатмур или Шпиль; *маги стихий* — Имперский город, Дрэйкпорт, Дальний Простор; *волшебники* — любая магическая школа в Магократии). В крупных городах (более 20000 жителей) книги заклинаний иногда встречаются в продаже в качестве *особых* товаров. Если книга найдена случайно, вытяните карту, чтобы определить *мистический дар* её автора.

Карта	Мистический дар
2-10	Магия стихий:
трефы:	огонь
бубны:	земля
червы:	вода
пики:	воздух
Валет-Король	Высокая магия
Туз	Магия песен
Джокер	Магия холода

Книга знаний: книги знаний — это справочники. Книга даёт преимущество к *проверке* определённого навыка *знания*. Какое именно *знание* внутри, игрок выбирает при покупке. Если справочник найден во время приключений, то это делает ведущий.

Модификаторы варьируются от +1 (наиболее частые) до +6 (очень редкие) и относятся к одному конкретному *знанию*. Книги, дающие преимущество свыше +3, можно приобрести только с разрешения ведущего. Они безумно редки и встречаются разве что в заброшенных руинах или храмовых хранилищах. Что же касается владельцев подобных книг, то они расстаются со своими справочниками весьма неохотно.

В приведённой ниже таблице представлен метод случайного определения модификатора книги, когда навык выбирает ведущий.

Преимущества от книги знаний

Карта	Мод.
2-7	+1
8-10	+2
Валет-Дама	+3
Король	+4
Туз	+5
Джокер	+6

Герой должен читать книгу в течение 1 часа за каждый модификатор +1, который он хочет получить (вплоть до максимально доступного для этой книги). Персонаж может и не получать полный модификатор книги, если торопится.

Закончив чтение, герой в праве добавить модификатор к результату одной *проверки* соответствующего *знания*. Преимущество утрачивается после применения, а также после сна или по прошествии 24 часов.

Цена указана за книгу с модификатором +1. Для книг с модификатором +4 и выше цена возрастает. Вес равен 0,5 кг. за каждый модификатор +1.

Книги знаний обычно доступны только в городах с храмами Хони, бога знаний, или местах, где сильно присутствие Хранителей знаний. В крупных городах (более 20000 жителей) можно найти в продаже несколько книг знаний в качестве *особых* товаров.

Коньки (пара): герой на коньках перемещается по гладкому льду, как если бы шёл пешком по обычной местности. Для *бега* по гладкому льду он использует игральную кость на одну ступень выше (обычно d8). На любой другой поверхности герой не может бежать, а его *шаг* уменьшается вдвое (минимум до 1) из-за сложности ходьбы на коньках. На надевание или снятие коньков требуется действие.

Ледоступы (пара): персонаж, носящий ледоступы, перемещается по неровному льду как по обычной местности, а по гладкому льду как по неровному. Он также получает +1 к *проверкам лазанья*. Чтобы надеть или снять ледоступы, нужно потратить действие.

Ледяное дерево: редкий и ценный сорт древесины, наиболее часто используемый гномами в своих кузнях; его собирают только в Замёрзшем лесу. Ледяное дерево горит холодным пламенем (см. стр. 169). Костёр из ледяного дерева (0,5 кг дров хватает на два часа) понижает температуру на два уровня в большом шаблоне с центром на огне.

Ледяное дерево можно купить только во фригольдах Ледяной долины или в поселениях гномов, больше ни у кого его нет в количестве, достаточном для продажи.

Лекарство из трав: лекарства из трав подробно описаны в главе Знахарство (см. стр. 73). Герой выбирает один эффект из списка. Стоит обратить внимание на то, что срок годности таких лекарств около недели (8 дней). По истечении они перестают действовать.

Лыжи (пара): герой на лыжах перемещается по любому снегу и льду, как по обычной местности, но на любой другой поверхности не может бежать, а его *шаг* уменьшается вдвое (минимум до 1). При спуске по льду или снегу герой бросает дополнительный d6 и прибавляет полученный результат к результа-

ту на игральной кости, которая соответствует его *бегу*. При использовании правил *путешествий по суше* снег считается местностью среднего качества. На надевание и снятие лыж требуется действие.

Масло (пол-литра): масло можно использовать не только как топливо для фонарей, но и как оружие. Для этого его заливают в керамический флакон с тлеющим фитилём. Затем флакон бросают в цель. Он разбивается, и фитиль поджигает масло.

Чтобы поджечь фитиль, требуется 1d6 раундов при использовании огнива и 1 раунд при наличии пламени. Поэтому поджигать фитиль лучше до начала боя (фитиль тлеет в течение 10 минут).

Дистанция броска флакона 3/6/12. Всё, во что он попадает, загорается при 5-6 на d6 и получает 1d10 урона в раунд. Как обычно, каждый раунд огонь может усилиться (см. правила «Дневника авантюриста»).

Меха: меха дают персонажу +1 к *проверкам выносливости* против эффектов холода. Модификатор складывается с зимней одеждой.

Музыкальный инструмент: цифры в скобках обозначают цену и вес. К инструментам относятся флейты (50 зщ/0,5 кг), лиры (150 зщ/1 кг), барабаны (75 зщ/1,5 кг), волынки (250 зщ/2,5 кг), лютни (200 зщ/1,5 кг) и небольшие арфы (300 зщ/3 кг). Игра требует *проверки ловкости*. Штраф −2 налагается, если герой явно не учился играть на музыкальных инструментах.

Набор травника: в набор входят маленький железный котелок, ножи, пестик и ступка, а также глиняные горшочки для хранения снадобий. На *проверки знания (алхимия)* налагается штраф −2, если персонаж пытается приготовить лекарство без набора травника.

Оберег норн: обереги норн — это руны, высеченные на плоских камнях, кусках коры и т. п. Каждый оберег одноразовый и содержит 1 *фишку*, которая может быть использована как обычная.

Одежда на заказ: сшитую на заказ одежду носят, как правило, знать и высокопоставленные лица. Она даёт +1 к *харизме* владельца, когда видна полностью.

Отмычки: на *проверки* вскрытия замков без этих инструментов налагается штраф −2.

Палатка: палатки защищают от холода. Находясь в ней, герои получают +2 к *проверкам выносливости* против воздействия холода (внутри они укрыты от пронизывающего ветра и их тепло быстро прогревает воздух). Разводить костёр в палатке опасно!

Песочные часы: примитивные часы, позволяющие отслеживать трёхчасовые отрезки времени. Разбиваются при падении.

Почтовый голубь: почтовых голубей используют для доставки сообщений в определённое место. Указанный вес — это вес маленькой плетёной клетки, где содержится птица. Голубь способен пролететь до 150 км в день.

Разгрузочный пояс: матерчатый пояс с десятками отделений для хранения эликсиров, свитков или метательных ножей, позволяющий быстро их выхватить. Его можно носить вокруг талии, либо перекинув через плечо.

Свеча: свеча излучает яркий свет в радиусе 2 клеток в течение двух часов. Свеча гаснет при сильном ветре, а также если держащий её персонаж бежит.

Сетка от насекомых: летом болота Тёплых земель кишат комарами, а города страдают от полчищ мух. Сетка закрывает площадь в 1 клетку и не позволяет насекомым проникнуть внутрь.

Снаряжение скалолаза: состоит из небольшого молотка-ледоруба, перчаток и крючьев. Верёвка и ледоступы в набор не входят. Даёт +2 к *проверкам лазанья*.

Снегоступы (пара): герой в снегоступах перемещается по любому снегу, как по обычной местности, но на любой другой поверхности не может бежать, а его *шаг* уменьшается на 1 (минимум до 1). Во время путешествия снег считается обычной местностью без троп. На надевание и снятие снегоступов требуется действие.

Солнцезащитные очки: очки удваивают время до того момента, когда герою станет необходимо совершить *проверку* против снежной слепоты. Связанные со зрением *проверки внимания* совершаются со штрафом −2, поскольку очки сильно затемнены.

Соль: если посыпать 1 клетку льда 0,5 кг соли, его толщина снизится на 1 ступень (см. стр. 169). Уменьшение толщины льда ниже ступени «очень тонкий» приводит к тому, что лёд полностью тает.

Сумка лекаря: на *проверки лечения* налагается штраф −2, если лекарь пытается оказать кому-либо помощь без бинтов, трав, мазей и припарок. Это не распространяется на заклинание *исцеления*.

Сундук алхимика: для создания эликсиров и свитков алхимикам необходимы инструменты. В этой переносной лаборатории есть небольшие масляные лампы, стеклянные мензурки и трубки, реторты, пинцеты, пипетки и справочная таблица основных минералов и растений.

Персонаж, пытающийся создать алхимическое изделие без сундука, получает штраф −2 к *проверкам знания (алхимия)*.

Сухие лекарственные травы: могут использоваться для изготовления лекарств. На *проверки знания (алхимия)* налагается штраф −2 при использовании сухих лекарственных трав. Подробности на стр. 77.

Факел (2 часа): факел излучает яркий свет в радиусе 4-х клеток. Правильно подготовленный факел горит 2 часа. Его можно сделать и на месте с помощью дерева, тряпок и пол-литра масла на 10 штук. Правда, подобные факелы производят больше дыма и сгорают в два раза быстрее тех, что подготовлены должным образом.

Фонарь: фонарь излучает свет в радиусе 4-х клеток в течение 3-х часов (на это тратится пол-литра масла). Если фонарь уронить, есть 50% шанс, что он разобьётся. Топливо может вспыхнуть с шансом 1 к 6.

Фонарь «бычий глаз»: «бычий глаз» работает как обычный фонарь, но также снабжён светоотражающим колпаком, позволяющим фокусировать луч через маленькое окошко. При использовании колпака фонарь излучает свет по *конусному шаблону*. Как описано выше, если «бычий глаз» уронить, существует 50% шанс, что он разобьётся.

Транспортные средства

Народы земель Очага используют для путешествий обычные повозки и суда. А жители Ледяного пекла придумали свои собственные средства передвижения по обледенелым и заснеженным просторам.

Команда: указанная команда необходима, если корабль идёт на вёслах. При хождении под парусом в управлении судном участвует лишь пятая часть экипажа, и остальные могут отдыхать или заниматься повседневными делами.

Ледовый такелаж: большинство транспортных средств можно оснастить ледовым такелажем, представляющим из себя полозья, позволяющие судам перемещаться по льду. Для удобного путешествия по снегу на полозья могут быть установлены специальные лыжи. Для этого потребуется 10 минут работы всей команды за каждый пункт базовой *стойкости* транспортного средства (без учёта *брони*). *Навык судовождения* при управлении транспортом с ледовым такелажем работает как обычно. Нельзя использовать вёсла. Ледовый такелаж стоит 100 зщ за каждый пункт базовой *стойкости* судна.

Манёвренность: благодаря оснастке, обводам корпуса или мастерству кораблестроителей некоторые суда более мобильны. Манёвренность добавляется к судовождению капитана (а также команды, если совершается групповая проверка). В случае гужевого транспорта манёвренность добавляется к проверкам верховой езды.

Пассажиры: большинство транспортных средств способно вместить в два раза больше пассажиров, чем указано, если путешествие длится 24 часа или меньше. Каждые 4 часа сверх этого все должны совершить успешную проверку выносливости или получить уровень усталости из-за тесноты. В худшем случае это может вызвать истощение.

Баржа

Длинные, плоскодонные суда с небольшой кабиной на корме, используемые для перевозки товаров и населения по судоходным рекам. Как правило, они идут под небольшим парусом, но также их могут буксировать с помощью лошадей (Уск/ПС 1/2). Баржи не годятся для мореплавания и на открытой воде теряют *манёвренность* до −3.

Буссе

Буссе слишком медленно передвигается на вёслах, что делает его непригодным в качестве военного корабля, для которого скорость имеет большое значение. Однако из-за высокой грузоподъёмности судно идеально подходит для торговых целей.

Галера

Среди цивилизованных народов галеры не были особо популярны ещё до Войны снежной бури. Сейчас их используют только орки, которые имеют рабов и угнетают своих соплеменников, кто помельче. Несмотря на низкую скорость путешествия под парусом, на коротких дистанциях на вёслах галеры развивают огромную скорость.

Тяжёлая броня: вообще, галеры не бронированы, но достаточно массивны, чтобы для нанесения им урона потребовалось тяжёлое оружие.

Орудия: *маленькая катапульта* (дистанция 24/48/96; урон 3d6; ск. 1; ББ 4; малый шаблон; тяжёлое оружие); *таран* (тяжёлое оружие; даёт кораблю ББ 4; корабль получает лишь половину урона, когда таранит судно противника).

Драккар

Этот небольшой военный корабль идеален для прибрежных набегов и хождения по мелким рекам. Он быстро набирает скорость и на вёслах, и под парусом. Его очень часто используют речные патрули конфедерации Кристальной реки, и в большинстве портов увидеть драккары — обычное дело.

Коч

Это небольшое судно идеально для хождения по рекам или коротких прибрежных прогулок, но совершенно неудобно в открытом море. В любом случае передвигается оно медленно, как на вёслах, так и под парусом. Коч не годится для мореплавания и на открытой воде теряет *манёвренность* до −2.

Кнарр

Кнарр — широкое судно, которое из-за небольших размеров не так хорошо подходит для войны или торговли, как другие корабли. Он относительно недорог, что и повлияло на его распространённость. Кнарры используют на судоходных реках, так как они имеют больший тоннаж, чем баржи. Из недостатков — крайняя медлительность.

Скейд

Скейд — самый мощный военный корабль, почти в два раза больше драккара. Из-за стоимости строительства, содержания и размера команды, необходимой для его управления, он доступен лишь наиболее могущественным дворянам и королям.

Снеккар

Снеккар — типичный «длинный корабль», украшенный драконьей головой и созданный для хождения по бурным морям. Впрочем, он способен перемещаться и по довольно мелким рекам.

Это наиболее распространённый военный корабль, пользующийся популярностью сре-

ди саксов и анари. Во время военных вылазок за вёсла садятся воины, а пассажирские места занимают войска поддержки, маги и захваченные ради выкупа или для допроса пленники.

Ялик

Это простейшее парусное судно для прибрежных вод и озёр.

Боевые нарты

Боевые нарты снабжены обтянутым шкурами деревянным каркасом, защищающим возницу и пассажиров. Узкие щели в бортах позволяют стрелять из арбалетов или атаковать противников копьями.

В боевые нарты запрягаются двое животных (как правило, лютоволки или мулы), не включённых в приведённую цену.

Нарты

Обычные нарты для небольшого количества пассажиров или снаряжения. Орки предпочитают запрягать в нарты лютоволков, поскольку те, помимо всего прочего, ещё и охраняют груз.

В нарты запрягают двух животных (как правило, лошадей или лютоволков), не включённых в приведённую цену.

Повозка

Телеги, фургоны энгро, экипажи и другие транспортные средства, для которых нужны лошади или карликовые мамонты. Такой транспорт малоэффективен на снегу, в глубокой грязи и на тонком льду, если нет ледового такелажа.

Укрепления

Несмотря на то, что в Рассилоне фактически нет настоящих замков (крепость Ледяного пекла — исключение), здесь встречаются другие виды укреплений. Они описаны ниже. У укреплений нет значения *доступности* — они редко выставляются на продажу.

Следующие примечания имеют отношение ко всем укреплениям.

Стойкость: прочность внешних укреплений и донжона (если он есть). Каждое «*ранение*» создаёт пролом размером в 1 клетку. Стены считаются *тяжёлой бронёй*.

Модификатор осады: этот модификатор добавляется к *проверкам битвы* командующего осаждёнными и действует как модификатор *боевого духа* защитников укрепления. Также он соответствует штрафу, налагаемому на вражеского командира за условия местности.

Модификатор осады включает оборонительные средства, такие как кипящее масло или навесные бойницы.

Защитники: обычное число стражей, постоянно находящихся на дежурстве. Для защиты укрепления требуется намного меньше людей, чем на его захват.

Если стражи предупреждены о предстоящей атаке, то удвойте их число. Это повысит *модификатор осады* на +1 (таким образом получится максимальный модификатор, который можно приобрести благодаря дополнительным защитникам), но пропорционально увеличит расход продовольствия.

Провиант: количество недель, на которое в укреплении хватит запасов продовольствия. Если у защитников было время подготовиться к осаде, число удваивается. Указанного провианта достаточно для обозначенного числа защитников. Большее или меньшее количество защитников соответствующим образом влияет на значение провианта.

Если провиант заканчивается, защитники теряют *модификатор осады* при проверках *боевого духа* и получают штраф −2.

Также без провианта возрастает риск болезней и голода. Случится это или нет, решает ведущий в зависимости от сюжета приключения.

Цена: цены указаны как ориентир для ведущего. Прежде чем приступить к строительству, персонажи должны получить разрешение у землевладельца. Цена укреплений, возводи-

мых на непризнанной территории, увеличивается на 25% — место необходимо охранять от набегов.

Содержание укреплений

Обычный человек не может и надеяться когда-либо стать владельцем укрепления. Даже сумей он его возвести, слишком малы шансы достойно содержать постройку. Дворяне же получает доход с налогов и небольших предприятий на своих землях и вполне могут себе это позволить.

Рыцарь или барон, которым может быть герой с чертой *аристократ*, чаще всего владеет укреплённым поместьем (которое и получает благодаря этой черте). Расходы на содержание, припасы и жалование слуг покрываются его доходами и не учитываются в игре отдельным фактором. Не являющиеся аристократами персонажи с чертой *богатство* или *богатство+* также обладают ресурсами для строительства и содержания укрепления, но к подобному приобретению в предыстории героя должна быть очень веская предпосылка. Впрочем, такой персонаж может построить укрепление и в процессе игры. Однако он должен учитывать, что его черты не покроют расходы, если у него нет земель и предприятий в дополнение к уже существующему богатству. Поэтому придётся ежегодно платить по различным счетам 2% от стоимости укрепления. Например, укреплённое поместье будет вытягивать у торговца из его кошелька 400 зщ. Для сравнения, большой замок обходится в 15000 зщ в год.

Строительство деревни или предприятия для поддержания укрепления потребует денег и времени. Для удобства предположим, что на это необходимо двенадцать месяцев и 10% от стоимости укрепления. Несмотря на внушительные временные и денежные затраты, потом владельцу больше никогда не придётся платить по ежегодным счетам, поскольку его расходы теперь полностью покрыты.

Конечно, есть ещё много вопросов, связанных с управлением землями, но такие факторы, как урожай, экономические проблемы в военное время, голод, болезни, незапланированные доходы (например, пожалование земель или прирост населения) будут детально рассмотрены в последующих дополнениях к игре.

Пока же считайте владения персонажа достаточно прибыльными, чтобы оставаться просто особенностью предыстории (конечно, если ведущий не придумал приключение, в котором благосостояние землевладельца окажется в опасности).

Большой замок

Большие замки состоят из донжона (обычно квадратного), большого двора с конюшнями, мастерскими и казармами, высоких внешних стен с башнями по углам и крепостного рва. Цитадель является большим замком.

Городище

Городища строят в основном как убежища для местных жителей во время войны, и чаще всего так делают саксы. Большинство этих укреплений было построено ещё до империи анари, когда земли были слабо заселены.

В крупном городище может постоянно жить целая деревня. У городищ нет мощных оборонительных стен, зато есть концентрические рвы, высокие насыпные валы и деревянные частоколы. Главный вход закрыт воротами и защищён небольшим, но запутанным проходом, затрудняющим продвижение противника. Наиболее известное городище — Холм Схода.

Каменная башня

У каменных башен, предшествовавших появлению фортов, нет оборонительных земляных валов. Их высота, как правило, 6-9 м, и внутри они разделены на несколько уровней. Чаще всего каменные башни служат домом магам или бедным дворянам.

Маленький замок

Маленькие замки состоят из донжона (обычно квадратного), двора с мастерскими и казармами и каменных внешних стен. Также зачастую вдоль стен вырыт крепостной ров. Вороний замок является маленьким замком.

Укреплённое поместье

В укреплённых поместьях (или укреплённых хуторах в землях саксов) обычно живут мелкие дворяне или богатые землевладельцы. Это двухэтажное каменное строение без внешних укреплений, иногда защищённое неглубоким рвом или стеной. Мастерские, конюшни и казармы располагаются в отдельных зданиях.

Несмотря на относительную незащищённость, стены поместья достаточно прочны, чтобы выдержать нападение без осадных орудий. Крыша укреплённого поместья покрыта каменной или деревянной черепицей, в то время как у большинства сельских домов — соломой. Для дополнительного утепления крыши может использоваться дёрн.

Форт

Форт состоит из небольшого донжона или башни, расположенной на холме и окружённой земляным валом и деревянной или каменной стеной. Крупные форты разделены на два уровня. На нижнем находятся казармы и мастерские, на верхнем — донжон с собственной оборонительной стеной.

Форты рыцарей Очага относятся к крупным фортам, несмотря на то, что их гарнизон состоит из ста рыцарей. В остальном их параметры соответствуют приведённым.

Таблицы снаряжения и вооружения

Дистанционное оружие

Тип	Дистанция	Урон	Цена	Вес	Мин. сила	Примечания	Дост.
Арбалет	15/30/60	2d6	300	5	d6	ББ 2, перезарядка 1	П
Копьё короткое*	3/6/12	Сила+d6	75	1,5	d6	см. холодное оружие	Д
Лук	12/24/48	2d6	100	1,5	d6	—	Д
Лук длинный	15/30/60	2d6	200	2,5	d8	—	Д
Метательный нож	3/6/12	Сила+d4	25	0,5	—	—	П
Метательный топор	3/6/12	Сила+d6	50	1	—	—	Д
Праща	4/8/16	Сила+d4	10	0,5	—	—	Д

** Включает в себя сулицы.*

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания	Дост.
Примитивное оружие					
Зубчатая кирка, односторонняя	Сила+d6	2,5	150	см. описание	Д
Зубчатая кирка, двусторонняя	Сила+d8	2,5	200	см. описание	Д
Медвежий коготь	Сила+d4	4	200	защита + 1, см. описание	Д
Олений посох	Сила+d6	5	300	защита +1, дальность 1, двуручное, см. описание	Д
Клинки					
Двуручный меч	Сила+d10	6	400	защита −1, двуручное	П
Длинный меч	Сила+d8	4	300	—	Д
Кинжал	Сила+d4	0,5	25	—	Д
Короткий меч	Сила+d6	2	200	—	Д
Ледоступы	Сила+d4	1,5	10	только пинок, см.описание снаряжения	Д
Ударное оружие					
Боевой молот	Сила+d6	4	250	ББ 1 против жёсткой брони	П
Булава	Сила+d6	2	200	—	Д
Двуручный топор	Сила+d10	7,5	400	ББ 1, защита −1, двуручное	П
Кистень	Сила+d6	4	200	игнорирует щит и укрытие	Д
Кувалда	Сила+d8	10	400	ББ 2 против жёсткой брони, защита −1, двуручное	Д
Секира	Сила+d8	5	300	—	Д
Топор	Сила+d6	1	200	—	Д
Древковое оружие					
Алебарда	Сила+d8	7,5	250	дальность 1, двуручное	П
Копьё длинное	Сила+d6	2,5	100	защита +1, дальность 1, двуручное	Д
Копьё короткое	Сила+d6	1,5	75	дальность 1	Д
Пика кавалерийская	Сила+d8	5	250	ББ 2 при атаке верхом с разбегу, дальность 2	П
Пика пехотная	Сила+d8	12	300	дальность 2, двуручное	П
Посох	Сила+d4	4	10	защита +1, дальность 1, двуручное	Д

ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

Осадные орудия нельзя купить в хуторах, деревнях или посёлках.
Уровень *доступности* — *город*, но даже там они — редкость.

Тип	Дистанция	Урон	Расчёт	Цена	Примечания
Баллиста	25/50/100	3d6	1	800	ББ 3, может использоваться против одиночных бойцов, перезарядка 1
Катапульта	50/100/200*	3d10	6	2000	ББ 10, перезарядка 4, средний шаблон, тяжёлое
Осадная башня	—	—	20	3500	шаг 2, вмещает 30 бойцов
Таран подвесной	—	1d6/м	2/м	750	ББ 3, максимальная длина 10 м
Таран ручной	—	1d6/м	4/м	400	ББ 3, максимальная длина 10 м
Требушет	24/48/96**	3d8	4	1600	ББ 6, перезарядка 2, малый шаблон, тяжёлое
Хладомёт	КШ или 25	2d10	1	3000	игнорирует броню, может использоваться как передвижной огнемёт; см. описание

** Минимальная дистанция — 25 клеток.*
*** Минимальная дистанция — 12 клеток.*

БОЕПРИПАСЫ

Боеприпасы	Вес	Цена	Примечания	Дост.
Арбалетный болт	1/5	1	может быть возвращён*	П
Болт для баллисты	1	4	может быть возвращён*	П
Камень для пращи	1/10	1/10	можно найти**	Д
Стрела бронебойная	1/5	1	ББ 2, может быть возвращена*	Д
Стрела зазубренная	1/5	1	урон +2, может быть возвращена*, см. описание	Д
Стрела обычная	1/5	1/2	может быть возвращена*	Д
Стрела сигнальная	1/5	2	может быть возвращена*, см. описание	Д

** На открытом пространстве стрелы и болты можно вернуть не сломанными, если на d6 выпадает 4-6. Под землёй или в помещении шанс снижается до 5-6.*

*** Камни можно найти прямо на земле. Требуется проверка внимания и 1d10 минут.*

ДОСПЕХИ

Тип	Броня	Вес	Цена	Примечание	Дост.
Доспех из шкур*	+1	7,5	75	закрывает торс, руки и ноги	Д
Кожаный доспех	+1	5	50	закрывает торс, руки и ноги	Д
Кожаный жилет	+1	1,5	20	закрывает торс	Д
Кольчужный доспех	+2	10	300	закрывает торс, руки и ноги	П
Кольчужная рубаха	+2	5	200	закрывает торс и руки	П
Кольчужные рукава	+2	3	75	закрывают руки	П
Кольчужные чулки	+2	4	100	закрывают ноги	П
Чешуйчатый доспех	+2	12	200	закрывает торс, руки и ноги	Д
Латная кираса	+3	10	400	закрывает торс	Г
Латные наручи	+3	4	300	закрывают руки	Г
Латные поножи	+3	6	200	закрывают ноги	Г
Шлемы					
Кольчужный капюшон	+2	1,5	50	75% шанс защитить голову	П
Открытый шлем	+3	2	75	50% шанс защитить голову	П
Закрытый шлем	+3	4	150	закрывает голову	Г
Освящённая броня					
Освящённая мантия	+1	4	50	закрывает торс, руки и ноги; см. описание	О
Освящённый доспех	+3	15	500	закрывает торс, руки и ноги; см. описание	О
Щиты					
Малый щит	—	4	25	+1 защита	Д
Средний щит	—	6	50	+1 защита, +2 броня против дистанционных атак	Д
Большой щит	—	10	200	+2 защита, +2 броня против дистанционных атак	П
Доспехи для животных*					
Конь, кожаный	+1	7,5	200	закрывает голову и торс	Д
Конь, латный	+3	15	1250	закрывает голову и торс	Г
Карликовый мамонт, кожаный	+1	12	400	закрывает голову и торс	Д
Карликовый мамонт, кольчужный	+2	20	1600	закрывает голову и торс	П
Боевой пёс, кожаный	+1	1,5	50	закрывает голову и торс	Д
Боевой пёс, кольчужный	+2	5	250	закрывает голову и торс	П

** см. описание*

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Тип	Уск/ПС	Стойк.	Ман.	Команда	Цена	Примечание	Дост.
Суда							
Баржа	1/4	10 (2)	−1/−3	1+50	500	см. описание	Д
Буссе	1/5, 2/8 под парусом	12 (2)	−1	40+5	3000	ледовый такелаж	П
Галера	2/8 на вёслах, 1/3 под парусом	19 (4)	−2	30+100 галерных рабов	8000	тяжёлая броня, орудия (см. описание)	Г
Драккар	4/10, 5/12 под парусом	14 (2)	−1	60+10	6000	ледовый такелаж	П
Коч	2/5, 2/6 под парусом	10 (2)	+1/−2	10+4	2500	ледовый такелаж, см. описание	П
Кнарр	2/4, 2/6 под парусом	14 (2)	−2	20+4	5000	ледовый такелаж	П
Скейд	2/10, 2/12 под парусом	18 (4)	−1	200+10	15000	тяжёлая броня	П
Снеккар	2/8, 2/10 под парусом	15 (2)	+1	100+10	8000	ледовый такелаж	П
Ялик	2/4	8 (2)	+1	1+3	50	можно установить ледовый такелаж	Д
Гужевой транспорт*							
Боевые нарты	половина шага/шаг+бег	8 (2)	−1	1+4	200	ледовый такелаж	Д
Нарты	половина шага/шаг+бег	6	+0	1+2	50	ледовый такелаж	Д
Телега, фургон	половина шага/шаг+бег	10 (2)	+0	1+10	100	ледовый такелаж	Д
Экипаж	половина шага/шаг+бег	10 (2)	+0	1+4	500−−1000	ледовый такелаж	П

** В графе Уск/ПС для вычислений используются параметры запряжённого в транспорт животного.*

УКРЕПЛЕНИЯ

Тип	Стойкость	Мод. осады	Защитники	Провиант	Цена
Большой замок	50 (25)	+3	300	26	750000
Городище	38 (18)	+2	400	20	250000
Каменная башня	20 (10)	+1	10	4	15000

Тип	Стойкость	Мод. осады	Защитники	Провиант	Цена
Маленький замок	32 (18)	+2	100	26	275000
Укреплённое поместье	20 (10)	+1	10	6	20000
Форт	25 (10)	+1	50	12	60000

СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Вес	Дост.
Животные (обученные) и сёдла			
Боевой пёс	200	—	Д
Карликовый мамонт	3 000	—	П
Лошадь, боевая	1 000	—	П
Лошадь, верховая	300	—	Д
Мул	150	—	Д
Почтовый голубь*	10	0,5	П
Седло	30	5	Д
Седло, боевое	200	5	Г
Ястреб	350	—	П
Одежда			
Зимняя одежда*	100	5	Д
Меха*	50	2,5	Д
Одежда на заказ*	250	—	П
Парадная одежда	75	—	Д
Повседневная одежда	10	—	Д
Повседневные вещи			
Абордажная кошка*	50	1	Д
Бурдюк (2 л)	5	0,5	Д
Бутыль (керамическая)	5	0,5	Д
Бутыль (металлическая)	10	0,5	П
Верёвка (пенька, 10 м)*	10	5	Д
Дрова (за кг)*	10	1	Д
Игровой набор*	50	0,5	Д
Кирка или лопата*	5	2,5	Д

Предмет	Цена	Вес	Дост.
Кисет табака, 5 порций	15	—	Д
Китовый жир*	25	0,5	О
Колчан (на 20 стрел)	10	1	Д
Коньки*	10	0,5	Д
Кошель (до 0,5 кг)	2	1/4	Д
Курительная трубка	3+	1/10	Д
Ледоступы*	10	1,5	Д
Ледяное дерево*	50/кг	1	О
Лом	10	1	Д
Лыжи*	40	3	Д
Масло*	4/литр	1	Д
Молоток	10	0,5	Д
Музыкальный инструмент*	50+	0,5+	Д
Мыло	1	1/10	Д
Набор скалолаза*	50	2	Д
Огниво	3	0,5	Д
Одеяло	10	2	Д
Отмычки*	150	0,5	П
Палатка (на двоих, утеплённая)*	175	5	Д
Палатка (на 4 чел., утеплённая)*	300	12	Д
Пергамент	1/лист	1/40	Д
Песочные часы*	25	0,5	Г
Письменные принадлежности	30	0,5	П
Разгрузочный пояс*	10	0,5	П

Предмет	Цена	Вес	Дост.
Рюкзак	5	1	Д
Свеча*	1	1/4	Д
Свисток	2	—	Д
Сетка от насекомых (за клетку)*	15	1,5	Д
Снегоступы*	20	2	Д
Солнцезащитные очки*	25	1	П
Соль (в непромокаемом мешке)*	10	0,5	Д
Спальный мешок	25	2	Д
Сумка лекаря*	100	1	Д
Сумка, непромокаемая	50	0,5	П
Точильный камень	5	0,5	Д
Факел*	5	0,5	Д
Фонарь «бычий глаз»*	50	1,5	П
Фонарь*	25	1,5	П
Футляр для свитков, непромокаемый	5	1/4	П

Предмет	Цена	Вес	Дост.
Необычные вещи			
Алхимическое изделие*	100/ /ранг	0,5	Д
Книга заклинаний*	1000/ /ранг	0,5	О
Книга знаний (от +1 до +3)*	500/ /пункт	0,5-1,5	О
Книга знаний (от +4 до +6)*	2000/ /пункт	2-3	О
Лекарство из трав (любое)*	50	0,5	Д
Набор травника*	100	1,5	Д
Оберег норн*	250	0,5	О
Сундук алхимика*	300	7,5	Г
Сухие лекарственные травы*	5 (пучок)	0,5	Д
Еда			
Вода на день (2 л)	—	2	Д
Дешёвая еда	5 сщ	—	Д
Дорогая еда	20+	—	П
Рационы на неделю	10	2,5	Д
Хорошая еда	2	—	П

** см. описание*

Знахарство

Эта глава описывает знахарство, или естественную магию, как его иногда величают. Несмотря на это название, знахарство не затрагивает манипуляцию магическими нитями, и практикующему его персонажу не требуется иметь *мистический дар*. Но у него должна быть соответствующая *профессиональная черта* (см. стр. 33), чтобы он мог изучать одно из различных знахарских ремёсел. Герой может иметь черты *знахарство* и *мистический дар* одновременно.

Знахарство и правила магии: в отличии от настоящей магии, которая описана в следующей главе, использование *знахарства* не подвержено как каким-либо формам *магической отдачи*, так и *эффектам Ледяного пекла*. В связи с этим, заклинания *рассеивания* и *подавления магии* на изделия, созданные с помощью данных ремёсел, не действуют.

Травничество

Когда-то давно травничество было довольно распространено в Рассилоне. Содружество по мере расширения своего влияния совместно с фанатичными жрецами предало травничество анафеме. Десятки тысяч знахарок и лекарей со всего света были повешены или сожжены по обвинению в службе тёмным богам. Доступная только жрецам и магам алхимия стала заполнять образовавшуюся пустоту.

Все поменялось во время Войны Снежной бури. Странствующие энгро, которые никогда не подчинялись власти Анари, принесли с собой знания о травничестве. Это возродило интерес к нему, особенно среди ведущих в основном сельский образ жизни саксов. Конечно же, эльфы никогда не забывали об этом ремесле, но и не испытывали желания делиться своими знаниями о нём. В наши дни травники являются признанной всеми, за исключением некоторых особенно фанатичных магов, частью общества.

Несмотря на то, что для крестьянства травничество выглядит как магия, на самом деле это ремесло является просто детальным знанием об окружающем мире. Как правило, травники не обладают какими-либо магическими способностями, но некоторые маги (в основном друиды) и жрецы (обычно Эйру и Истер) используют данное ремесло, чтобы сделать свою жизнь удобнее.

Знания травника — это знания специалиста. Кипячение, перемолка, вымачивание, настойка или растирание корней, листьев и трав могут показаться простым занятием, но стоит отвлечься хоть на одно мгновение, передержать траву, закончить готовку слишком рано или взять не то растение — и вся партия зелий будет испорчена, а драгоценные часы или даже дни — потрачены впустую.

Создание травяного снадобья требует выполнения нескольких простых шагов. Следуйте им в порядке, указанном ниже.

Назначение

Сначала герой должен решить, каким эффектом он хочет наделить своё снадобье. Примерный список эффектов приведён ниже, но игроки могут предлагать и свои варианты, согласовывая их с ведущим. Как правило, снадобья слабее, чем заклинания.

Значение в скобках — это модификатор к проверке *знания (алхимия)* героя при по-

пытке создания снадобья. Чем значительнее производимый зельем эффект, тем сложнее будет изготовление. Большинство снадобий должно иметь ограничение на количество одновременно принимаемых доз, чаще всего равное всего одной. Также зелья, имеющие продолжительный по времени эффект, обычно действуют не более одного часа (так же, как и магические).

Бодрящее (+2): даёт +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении сну. Эффект длится 12 часов. Пациент, принявший более одной дозы в течение 24 часов, получает изъян *дурной характер* на следующие 6 часов. Данное снадобье не действует на персонажей, которые уже получили уровень *усталости* из-за недостатка сна.

Болеутоляющее (−1): уменьшает на 1 штраф за *ранения* на следующий час. Эффект от нескольких доз не складывается.

Заживляющее (−4): герой делает *проверку естественного выздоровления* через 48 часов. Принятие нескольких доз снадобья в течение одной недели не даёт никакого дополнительного эффекта.

Общеукрепляющее (+1): даёт +1 к *проверкам выносливости* при сопротивлении болезням на следующий час. Эффект от нескольких доз не складывается.

Оздоровительное (0): отменяет действие изъяна *болезненность* на один час.

Противовоспалительное (0): пациент снимает один уровень *усталости* от шишек и синяков всего через 6 часов вместо 24 часов. В течение 6 часов можно применить только одну дозу.

Противоядие (+1): даёт +1 к *проверкам выносливости* при сопротивлении ядам на следующий час. Не влияет на яды, которые уже попали в кровеносную систему. Эффект от нескольких доз не складывается.

Рвотное (−3): вызывает сильную рвоту, немедленно очищающую организм от любого яда. *Усталость* или физическое *ранение*, полученные из-за действия яда, предстоит лечить обычными методами, но состояние пациента больше не ухудшается. Действие ядов, вызывающих паралич или схожие эффекты, сразу проходит, и больной может свободно двигаться. Из-за тошноты он получает уровень *усталости* на следующие 24 часа.

Снадобье берсерка (−2): герой получает на один час черту *берсерк*. Успешно пройдя *проверку смекалки*, герой может успокоить себя, но риск впадения в состояние берсерка сохраняется, пока действует варево.

Снадобье самообладания (−1): даёт +1 к *проверкам характера* при попытках вый-

Зачем использовать травничество?

Зачем герой станет брать черту *знахарь*, когда в группе уже есть кто-то с чертой *алхимия*? На это есть несколько причин.

Первая — травник может сварить любое зелье, какое он пожелает. Алхимики же используют в алхимических изделиях только известные им заклинания.

Вторая — создание зелий травников не порождают магическую отдачу, они не подвержены влиянию оттока, и т. п.

Третья — создание алхимических изделий требует больших денежных затрат, в то время как для создания снадобья обычно нужно лишь время. Тем не менее, алхимические изделия обычно гораздо мощнее.

Четвёртая — в алхимических изделиях можно распознать магию при прикосновении. Герои, которых схватили и обыскали, скорее всего, лишатся своих алхимических изделий. Снадобья, в свою очередь, полностью естественны и не опознаются как магические предметы.

Пятая — когда алхимическое изделие используется, его силу можно уничтожить заклинаниями *рассеивание* или *подавить магию*, чего нельзя сделать со снадобьями.

Шестая — снадобье обычно непросто повернуть против героев. Злодей, присвоивший ваш *бодрящий тоник*, не так опасен, как отобравший у вас жезл со *стрелой*.

ти из *шока* на следующий час. Эффект от нескольких доз не складывается.

Снотворное (−1): любой вдохнувший или съевший данное снадобье должен пройти *проверку выносливости*. В случае провала жертва засыпает на 2d6 часов. Каждая дополнительная доза, которую получит жертва, даёт накапливающийся штраф −1 к *проверке выносливости* (до максимума −4). Нахождение под действием *бодрящего* снадобья даёт +2 при сопротивлении снотворному.

Согревающее (−2): на следующие 6 часов пациент получает +1 к *проверкам выносливости* при сопротивлении холодной погоде. Снадобье не даёт защиты от атак, основанных на холоде. За это время можно принять только одну дозу.

Средство от голода (0): чаще всего используется вместо еды в экстремальных ситуациях, когда больше ничего нет. Оно обеспечивает тело необходимой энергией, но содержит крайне мало питательных веществ. Одна доза соответствует дневной потребности в еде.

За каждые четыре дня, которые герой питается только этим снадобьем, из-за нехватки питательных веществ и витаминов значение его *выносливости* падает на одну ступень. *Выносливость* не может упасть ниже d4. После того как она достигла этого значения, персонаж каждый день получает уровень *усталости*, что может привести к смерти. Ступень *выносливости* восстанавливается (а уровень *усталости* снимается) по одной за каждый день отдыха с полноценным питанием.

Средство от жажды (+1): принятие данного снадобья соответствует употреблению двух литров воды. Но несколько доз могут вызвать диарею или спазмы в желудке. За каждую порцию после первой, которую герой принимает в тот же день, он должен пройти *проверку выносливости* с накапливающимся штрафом −1 (т. е. −1 — за две дозы, −2 — за три дозы и т. д.) или получить уровень *усталости* при провале. Герой, оказавшийся *при смерти* из-за действия снадобья, не может передвигаться от боли. Один уровень *усталости* снимается за каждые 24 часа отдыха без употребления жидкости.

Стимулирующее (−2): даёт +1 ко всем *проверкам ловкости*, *силы* и *выносливости* на один час, но налагает штраф −1 на все проверки, требующие концентрации. Это касается применения сил, *проверок знаний*, *выслеживания* и т. п. Кроме того, герой не может использовать требующие концентрации *черты* (например, *меткий стрелок*) и манёвры (например, *провокация* или *уловка* от *смекалки*). Ведущий определяет сам, на какие именно проверки распространяется данный штраф. Эффект от нескольких доз не складывается.

Тонизирующее (−2): снимает один уровень *усталости*, независимо от его происхождения. Данное снадобье излечивает симптомы, но не причину появления усталости.

К примеру, герой, который страдает от обезвоживания, все ещё испытывает жажду, просто он становится чуть менее утомлён данным состоянием. Так же и в случае, если персонаж был отравлен. Герой может чувствовать себя хорошо, но яд все ещё находится в его организме. Если яд требует проходить проверки каждый час, чтобы избежать получения уровня *усталости*, жертва по-прежнему должна их проходить, пока яд наконец не выйдет из организма.

За день можно принять не более одной дозы данного снадобья, последующие не будут иметь никакого эффекта.

Целебное (особое) (+1): даёт +1 при лечении физических повреждений определённого типа, таких как *ожоги* (от тепла или холода), *порезы* (колющие и рубящие атаки) или *переломы* (закрытые травмы). Для каждой травмы может быть использована только одна доза. Если пациент каждый день применяет по дозе такого снадобья на протяжении четырёх дней, он получает +1 к *проверке естественного выздоровления*.

Форма

Игрок должен решить, какую форму примет его снадобье. Она повлияет только на его описание. Некоторые примеры приведены ниже. Как обычно, игрок ограничен только своей фантазией, а не этими примерами.

- Порошок для вдыхания или курения.
- Жевательная кора, листья, корни, стебли или семена.
- Масло из травяного экстракта.
- Настойка на листьях, семенах или корнях.
- Скрученные листья, шарики мха, лепёшки из семян, конфеты из экстрактов растений.
- Пары для вдыхания.

Поиск ингредиентов

Снадобья готовятся из растительных материалов. Это могут быть кора, травы, листья, корни, клубни, семена, грибы и даже мхи и лишайники. Обычно для приготовление снадобья используется одно растение как главный ингредиент. К нему могут добавляться другие травы, которые несложно найти в любом наборе травника или достаточно легко собрать.

Когда речь заходит о главном ингредиенте, герой должен решить, будет ли он использовать обычное растение или более редкое. Обычные растения, как правило, имеют меньшую лечебную силу. Так что, хотя их легче найти, из них непросто приготовить что-то полезное. В свою очередь, редкие растения, которые сложно достать, действуют гораздо сильнее, и с ними легче работать.

Будет замечательно, если игрок получит возможность оставить свой след в кампании и даст растению, которое он ищет, название. Название может относиться к производимому эффекту (например, «пенокорень» или «безумнодрев» для снадобья, вводящего в состояние берсерка), быть сугубо описательным («красный лист» или «гриб-свечка») или полностью придуманным («лист амалас» или «тетолинис»).

Игрок и ведущий должны руководствоваться здравым смыслом, когда выбирают тип растения. Деревья не растут выше верхней границы леса в горах; на снежных равнинах, скорее всего, из растений будут только лишайники да мхи на камнях; а растения, которым нужен солнечный свет, навряд ли можно встретить в глубоких пещерах.

Герой должен пройти *проверку знаний (алхимии)* или *выживания* (по своему выбору), чтобы найти достаточное количество ингредиентов для своего снадобья. Лекарственный травы хорошо известны, поэтому искать травы может любой персонаж с навыком *выживания*, даже если он не сумеет потом правильно их приготовить. К проверке добавляются модификаторы за редкость растения и время года, как описано ниже. Также может совершаться совместная или групповая *проверка*, когда это допустимо.

В случае успеха удаётся найти трав на одну дозу снадобья, в случае подъёма — на 1d4. Если травник не хочет оставлять растения на потом, он может приготовить несколько порций одного зелья одновременно.

Редкость: герой имеет право назначить положительный или отрицательный модификатор к своей проверке поиска подходящих растений. За каждое преимущество +1, которое герой получит на этом шагу, он получает штраф −1 к *проверке знания (алхимия)* на следующем шагу. В свою очередь, если он назначит себе отрицательный модификатор (т.е. герой ищет более редкое растение) к проверке поиска, то на следующем шагу он получит преимущество к *проверке знания (алхимии)*. Модификатор не может быть больше +4 и меньше −4.

Помните, что в Сверкающих песках растения не встречаются. Искать лекарственные травы в этом регионе бессмысленно.

Время года: летом цветёт большинство цветов и трав, поэтому никаких штрафов на проверку не налагается. Весной или осенью появляется штраф −1, а зимой — штраф −2.

Этот штраф не влияет на *проверку знания (алхимии)* во время приготовления снадобья. Например, герой, который пытается найти редкое растение (−4) зимой (−2) получает штраф −6 при поиске растений. Когда же дело доходит до приготовления снадобья, герой получает +4 к *проверке знания (алхимия)*.

Время: поиск растений на одну порцию снадобья занимает 4 часа и модифицируется штрафом или преимуществом в зависимости от редкости трав. За каждое преимущество +1 к поиску вычтите один час (после часа время сокращается до получаса). За каждый штраф −1 добавьте 1 час (до максимума в 8 часов). Ведущий может увеличивать или уменьшать это время, если того требует сюжет.

Заготовка ингредиентов

Ингредиенты лучше всего использовать свежими. Травник может использовать высушенные, замаринованные или каким-либо другим способом сохранённые растения, но они менее эффективны. Создание снадобий с использованием несвежих материалов налагает штраф −2 на *проверку знания (алхимии)* на следующем этапе. Заготовка ингредиентов занимает 8 часов, в течение которых травы должны сушиться или коптиться. Обычно в это время нельзя продолжать путешествие.

Приготовление снадобья

После того, как все ингредиенты собраны, герой может приступить к изготовлению снадобья. Конкретные способы обработки трав могут очень сильно различаться. Чтобы растение отдало зелью свои лечебные качества, его обычно нужно высушить, вымочить, истолочь, размять, нарезать, раскатать или прокипятить. Впрочем, некоторые травы можно употребить после минимальной обработки.

Сложность приготовления снадобья напрямую зависит от потраченного на него времени. Сваренное в спешке зелье вряд ли окажется достаточно действенным, а длительная обработка, напротив, позволит лечебным свойствам растения лучше проявиться. В таблице ниже приведена эта зависимость.

Травничество требует большого терпения и внимания к деталям, поэтому травник может готовить только один вид снадобья за раз. А вот число одновременно сваренных порций зависит только от наличия достаточного количества ингредиентов.

Таблица приготовления

Время	Модификатор
1d6 раундов	−2
1d6 минут	−1
1d6 часов	+0
2d6 часов	+1
4d6 часов	+2
1d6 дней	+4

После завершение всех приготовлений травник должен пройти *проверку знания (алхимии)*, к которой применяются модификаторы за редкость растения и время приготовления. При успехе травник смог изготовить одну дозу снадобья за каждую порцию использованных ингредиентов. При подъёме он получает две дозы за каждую порцию ингредиентов. В случае провала ингредиенты и время были потрачены впустую. Снадобья годны в течение всего лишь одной недели (8 дней) после приготовления. По истечении этого срока их сила быстро угаснет и не будет оказывать никакого действия на принявшего. Недобросовестные травники известны тем, что часто продают снадобья с истекшим сроком годности.

Пример создания снадобья

Небольшая группа искателей приключений подверглась нападению гигантских муравьёв, которые утащили с собой одного из членов группы.

Персонаж Дэйва — ведьма Гриззл — знает, что ей скоро нужно будет отправиться в их гнездо, и хочет сделать

противоядие на случай, если её атакуют. Нужный ей эффект — противоядие, и этот эффект добавляет +1 к проверке *её* знания (алхимии).

Однако время не на её стороне, т. к. муравьи похитили одного из товарищей Гриззл, и они могут захотеть скормить его своим личинкам на закуску. Гриззл собирается искать очень распространённое растение, получая +3 к проверке поиска. Сейчас лето, поэтому сезонные модификаторы не применяются.

После часа поисков (базовые 4 часа, минус 3 часа за распространённость растения) она находит мох с нужными свойствами и собирает достаточное его количество, чтобы хватило на одну порцию.

На проверку *приготовления зелья налагается штраф −2 (преимущество +1 за эффект зелья и штраф −3 за редкость растения). Она тратит всего лишь 1d6 минут на приготовление мха, быстро прокипятив его для удаления горького привкуса, что даёт дополнительный штраф −1. Наконец, Гриззл делает* проверку *своего* знания (алхимии) *со штрафом −3 и получает успех с подъёмом. Ей удалось создать две порции снадобья, которые она убирает в сумку.*

МАГИЯ

Магия не считается в Рассилоне чем-то необычным. Представители каждого народа имеют способности к волшебству, хотя у всех есть свои предпочтения. Обыватели могут не понимать принципов работы магии, но они не боятся магов (пока те не причиняют им вреда при помощи заклинаний, конечно же).

Магия холода является исключением. Большинство не умеющих колдовать считает, что это искусство, появившееся с приходом продолжающей наступление зимы, как-то связано с усиливающимся морозом. Многие утверждают, что магия холода каким-то образом «вытягивает» тепло из окружающего мира, делая зимы всё более суровыми. Другие настаивают на том, что маги холода одержимы демонами Ледяного пекла (которых сами, конечно же, никогда на встречали) или попросту являются замаскированными чудовищами. Даже остальные заклинатели недолюбливают магов холода, силы которых продолжают расти с ухудшением климата.

Среди всех волшебников скальды — наиболее желанные гости в цивилизованных краях. Пускай их магия неспособна согреть жилище, их сказания о лучших временах и славных днях согревают сердца.

Высшим магам с посохами порой не доверяют, но в основном из-за их высокомерия и дворянских кровей. Большинство живущих вне Магократии никогда не видели высших магов, так как те редко покидают стены своих крепостей и поместий.

Маги рун не встречаются за пределами гномьих земель и не любят хвастаться своей магией перед чужаками. Друидов редко можно увидеть в поселениях, но многие и без того представляют себе основы работы их магии, считая всех эльфов (к которым относится большинство друидов) слишком близкими к природе и технологически отсталыми, чтобы называться по-настоящему цивилизованными.

Магов стихий где-то — как грязи, а где-то — кот наплакал. О них не существует общего мнения. Одни добросердечны и используют свои силы для помощи нуждающимся. Другие же — самовлюблённые гордецы — ищут хотя бы временной власти над толпами обывателей. Впрочем, большинство представляет собой нечто среднее.

Изменения в правилах

Описанные далее правила относятся ко всем мистическим дарам игрового мира «Hellfrost». Если не указано никаких изменений, применяются обычные правила.

Пункты силы

В игровом мире «Hellfrost» не используются *пункты силы*. Единственным ограничением на частоту применения заклинаний является готовность персонажей рисковать навлечь на себя смертоносную *отдачу*, известную как *отток* (для магов) или *божественный гнев* (для священнослужителей).

Применение сил

Персонаж в качестве действия может активировать одну силу, объявив используемое заклинание и сделав *проверку сверхъесте-*

БЕЗ ПУНКТОВ СИЛЫ

Мистический дар работает именно так, как описано в этой книге. Если ведущий хочет использовать правило из «Дневника авантюриста», он должен предупредить об этом остальных участников игры. В таком случае провал при проверке сверхъестественного навыка оканчивает действие всех активных сил.

ственного навыка. В отличие от других миров «Savage Worlds: Дневника авантюриста», маги в «Hellfrost» не ограничены количеством использований своих сил за день, однако магия даётся дорогой ценой.

При успехе воспользуйтесь описанием выбранной силы. Успешность применения всегда определяется по стандартной сложности 4, даже если эффект силы основан на *встречной проверке* или *проверке атаки*.

Например, если маг использует стрелу *против цели в* надёжном укрытии *(−4), ему требуется 8 или больше, чтобы попасть. Однако,* провал *заклинания наступает только при 3 или меньше. Результат от 4 до 7 означает, что* стрела *была успешно использована, но промахнулась мимо цели.*

Некоторые силы могут давать разные эффекты в зависимости от модификатора *проверки сверхъестественного навыка*. Игрок должен озвучивать его заранее.

Поддержание воздействия

Количество одновременно поддерживаемых магом сил не может превышать половину значения его *сверхъестественного навыка*.

Если не указано обратное, поддерживаемые силы продолжают действовать, пока персонаж в сознании, способен совершать *свободное действие* каждый *раунд* и его *концентрация* не нарушена (см. Прерывание действия сил в «Дневнике авантюриста»).

Поддержание воздействия сил можно завершить *свободным действием*. Все преимущества теряются, как только заклинание прервано, независимо от причины.

У персонажей-магов может возникнуть соблазн каждое утро раз за разом применять *доспех*, *щит* и подобные им силы, пока при *проверке навыка* не получат *подъём*. Прежде чем попробовать, учтите, что отдача может быть серьёзной проблемой в мире Ледяного пекла.

Персонажи ведущего не станут поступать подобным образом. Их устроит первая успешная *проверка* на сотворение заклинания, и они не будут рисковать снова, чтобы получить *подъём*. Впрочем, ведущий всегда может просто не делать *проверку* перед битвой и решить, что его колдун получил *успех с подъёмом*.

Отдача (Магия)

Маги подвергаются опасности, называемой *отток* (см. стр. 81). Он заменяет стандартные *правила по отдаче*.

Отдача (Чудеса)

Просить богов о сотворении чудес небезопасно, поскольку они не любят тех, кто злоупотребляет их силой или взывает к ней слишком часто.

Священнослужитель, который получает 1 на игральной кости, соответствующей *вере*, независимо от результата на *диком кубике*, автоматически оказывается *в шоке*. Это считается физическим эффектом и таким образом может привести к *ранениям*. *Критический провал* даёт уровень *усталости* на следующий час.

Помимо этого, чудотворцы используют *правила по грехам* из книги «Дневник авантюриста», за которыми в этом мире следят действительно строго.

Магия и Луна

Известно, что единственная луна, вращающаяся вокруг мира, — мощный источник магической энергии. Заклинание *обнаружить (сверхъестественное)*, направленное на луну, показывает завихрения энергии, расходящиеся по небу во всех направлениях.

От более широких каналов, дотягивающихся до Рассилона, отделяются тонкие нити, чтобы прикоснуться ко всему в этом мире. Магия течёт сквозь каждого человека, каждое животное, дерево, камень, ручей, снежинку или оружие. Нити не прикасаются только к существам с изъяном *неспособность к магии*, и магам ещё предстоит прийти к единому мнению, как такое возможно.

Именно нити позволяют пользоваться магией, сами по себе каналы — всего лишь проводники. Маги стихий, например, обычно получают свою силу напрямую из царств стихий, в то время как высшие маги получают её из энергетических полей при помощи своих посохов. Друиды просто пробуждают природную энергию, присущую всем вещам, маги холода манипулируют холодной аурой Ледяного пекла, а маги рун направляют поток через высеченные руны. Но независимо от того, как именно заклинатель обращается с ней, вся магия происходит от одного источника — от луны.

Ни один маг не может получить доступ напрямую к чистой магической энергии, поскольку такая мощь порвёт его тело, разум и душу на мелкие кусочки.

Отток

Отток впервые проявил себя меньше тридцати лет назад. Сначала маги ошибочно приняли его за естественные колебания магической энергии, которые не наблюдались со времён Войны Снежной бури. Но по мере того, как количество и серьёзность происшествий стали расти, маги пришли к другому заключению — нечто неумолимо вытягивает их магию. Вскоре маги назвали этот феномен *оттоком*.

С момента появления *оттока* частота использования магии резко сократилась. Маги, когда-то применявшие заклинания регулярно, теперь боятся делать это по пустякам, не желая потерять доступ к своим силам на время или, ещё хуже, навсегда. Мудрые маги с осторожностью выбирают, когда воспользоваться заклинаниями, а когда положиться на другие умения.

Странное дело: отток вытягивает только магию, сплетённую в заклинания. Похоже, что на чистую энергию мира это никак не влияет. Магия огня тоже ослаблена, но по другим причинам (см. стр. 83).

Отток не влияет на чудотворцев — только на персонажей с *мистическим даром (магия)*. Из-за этого фанатичное ответвление культа Майры, богини волшебства, объявило магию «ложной верой, исповедуемой неспособными узреть истинный свет». Однако большинство служителей Майры так не считают. Отчасти потому что маги в основном поклоняются Майре, и отчасти потому что их видения не дают подсказок относительно природы оттока. Если Майра и обладает этим знанием, она не спешит просвещать своих последователей.

Есть ещё теологическая загвоздка: зачем Майра создала магические нити, если не для того, чтобы ими пользовались?

Магическая отдача

Отток оказывает странное воздействие на чародеев, лишая их возможности эффективно пользоваться магией, причём в непредсказуемой степени. Став жертвой *оттока*, маг чувствует, как энергия вытягивается вовне, оставляя его неспособным сплетать нити магии. В редких случаях маги чувствовали себя, наоборот, наполненными силой, а не опустошёнными, как если бы их неведомым образом затянуло в скрытый резервуар магической энергии. В терминах игромеханики *отток* полностью

заменяет стандартные *правила по отдаче* для магов.

Если маг получает 1 на игральной кости, соответствующей *сверхъестественному навыку*, независимо от результата на *диком кубике*, он должен бросить 2d6. Примените результат из таблицы оттока, приведённой ниже. Если *дикий кубик* обеспечивает успех, заклинание срабатывает прежде, чем применяется результат из *таблицы оттока* (хотя это может немедленно завершить эффект).

При *критическом провале* маг вместо этого бросает 3d6 и применяет результат из *таблицы оттока*, соответствующий сумме двух наименьших выпавших значений. *Отток* делает использование нескольких *стрел* одновременно чрезвычайно опасным!

Потеря доступа к силам

Если чародей теряет доступ к своим силам в результате *оттока*, все поддерживаемые им заклинания немедленно прерываются. Например, маг с поддерживаемым *доспехом*, получивший 3 по *таблице оттока*, получает *ранение*, не может использовать заклинания 1d4 дней и теряет все преимущества от *доспеха*.

Маги в массовых сражениях

В *массовых сражениях* персонажи с *мистическим даром* игнорируют *шок* и *усталость*, полученные по *таблице оттока*, в том числе *шок*, полученный при *ранении*. *Раунды* сражения достаточно долгие, чтобы герой успел восстановиться до начала следующего.

Остальные проблемы, такие как потеря сил на 1d6 часов при «малой потере», всё равно применяются — игнорируется только уровень *усталости*.

Результаты «временные трудности» и «незначительный отток» точно так же игнорируются, поскольку заклинатель восстанавливается после этих неприятностей гораздо раньше, чем заканчивается *раунд* массового сражения.

Таблица оттока

2d6	Результат
2	**Опустошение:** персонаж захвачен *оттоком*, вытягивающим его магические способности. Он должен *свободным действием* пройти *проверку характера (−2)* или его *сверхъестественный навык* навсегда понизится на одну ступень. Персонаж не может пользоваться магией 1d6 дней. Если его *навык* равен d4 и должен уменьшиться ещё раз, герой навсегда теряет черту *мистический дар (магия)* и уже никогда не сможет её взять.
3	**Крупная потеря:** персонаж получает *ранение* и не может пользоваться магией 1d4 дня.
4	**Средняя потеря:** персонаж получает уровень *усталости*, который проходит через 30 минут, и не может пользоваться магией 24 часа.
5	**Малая потеря:** персонаж получает уровень *усталости*, который проходит через 10 минут, и не может пользоваться магией 1d6 часов.
6-8	**Временные трудности:** персонаж *в шоке* и не может пользоваться магией 1d6 раундов.
9-10	**Незначительный отток:** персонаж *в шоке* и не может пользоваться магией 1d4 раундов.
11	**Магический шок:** персонаж *в шоке*.
12	**Переполнение:** персонаж получает доступ к чрезвычайно мощному магическому источнику. Это даёт +2 к *проверкам сверхъестественного навыка* на следующие 24 часа.

Влияние Ледяного пекла

Как будто бы маги недостаточно страдают из-за зависящих от луны течений и *оттока*, им приходится мириться ещё и с влиянием Ледяного пекла на магию огня. Жрецы и паладины, особенно Кеназа (бога огня) и Сигеля (бога солнца), исчезнувших во время Войны Снежной бури, испытывают те же проблемы.

Знатоки магии и богословы провели много часов, обсуждая причину этого явления, и не смогли прийти к единому мнению. Понятно, что исчезновение двух богов может ослабить возможности их последователей. Но какая сила смогла повлиять на царство огня и повредить структурный элемент мироздания?

Ослабление огненной магии не прошло незамеченным для простого народа. Многие обеспокоены этим, как и тем, что маги называют в ответ на расспросы самые разные причины. Большинство просто обвиняют магов холода, видя в них противоположность магам огня.

Любой заклинатель, неважно, маг или чудотворец, используя заклинание с аспектом *жар* или *огонь*, получает штраф в зависимости от температуры окружающей среды, как показано в приведённой ниже таблице. Этот странный феномен так же влияет на существ со способностями, использующими огонь и требующими *проверки параметра* для активации или прицеливания. Однако урон остаётся неизменным.

Штраф проклятия Ледяного пекла

Температура (°C)	Модификатор
от 0 до −10	−1
от −11 до −20	−2
от −21 до −30	−3
от −31 до −40	−4
от −41 до −50	−5
−51 и ниже	−6

Царства стихий

Хотя народы поклоняются богам, они верят в то, что стихии являются первоосновой могущества. Маги стихий способны черпать силу из естественных потоков энергии, текущих на планету из царств стихий.

Стихии не считаются и никогда не считались богами или иными персонифицированными сущностями, скорее их воспринимают как оставшиеся с сотворения планеты элементы. Однако жрецы и маги стихий спорят о том, наполняют ли стихийные боги царства своей силой или, наоборот, сами берут её оттуда.

Ни один смертный не может похвастаться тем, что побывал в царствах стихий, впрочем, это никоим образом не умаляет веры в их существование. Магия стихий и элементали, не говоря уж о стихийных богах, являются достаточным тому доказательством. Начиная с Войны Снежной бури, царство огня стало менее доступным.

Магия огня в упадке уже в течение веков, и даже становится солнце всё слабее и тусклее с каждым десятилетием.

Места силы

Хотя маги стихий не могут получать дополнительную энергию от ураганов, цунами, землетрясений и других природных явлений, существуют места силы, в которых царства стихий и мир смертных пересекаются. Они являются мощным источником энергии для магов, умеющих обращаться с соответствующей стихией, но при этом весьма опасны из-за множества неуправляемых элементалей, блуждающих поблизости.

Места силы обычно, хотя и не всегда, расположены в областях, связанных со стихией, к которой они относятся. Место силы огня, например, скорее окажется в вулкане, чем в лесу, в то время как место силы воздуха гораздо чаще встречается высоко в горах, чем в открытом море.

На сегодняшний день обнаружены сопряжения только с основными царствами: воды, воздуха, земли и огня. Ходят слухи, что в Ледяном пекле существуют места силы холодного пламени, но ни один маг стихий не может освоить холодное пламя, а маги холода извлекают пользу только из чудовищного мороза. Если царство холодного пламени и правда существует, смертным ещё предстоит наладить связь с ним, а пока она ограничивается лишь вызовом нескольких видов элементалей.

Размеры

Место силы делится на три зоны, называемые внешняя сфера, внутренняя сфера и ядро. Внутренняя сфера окружает ядро, а внешняя сфера — внутреннюю. Вместе они образуют группу концентрических сфер.

Размеры могут различаться, но, как правило, диаметр ядра составляет всего 4 метра (2 клетки), внутренней сферы — 8 метров (4 клетки), а внешней сферы — 12 метров (6 клеток).

На игровом столе вы можете обозначить их, положив *малый*, *средний* и *большой шаблоны* друг на друга.

Воздействие

Во внешней сфере маг стихии, к которой относится место силы, получает +1 к *проверкам магии*, поскольку он черпает энергию напрямую из источника. Во внутренней сфере преимущество возрастает до +2, а в ядре — до +4.

Маг стихий, не освоивший данную конкретную стихию, получает штраф −1, — 2 и −4 соответственно, поскольку близость неизвестного ему царства мешает связаться с известными.

Внутри такого обильного источника магии *отдача* гораздо страшнее, чем обычно. Внутри любой части места силы цена *провала* при сотворении заклинания — автоматическое *ранение*, поскольку мощь стихии раздирают тело волшебника. Никакая магия не может защитить от этого.

При получении 1 на игральной кости, соответствующей *сверхъестественному навыку*, или при *критическом провале* маг страдает от эффекта *оттока*. Он бросает дополнительный 1d6 во внешней сфере, 2d6 во внутренней и 3d6 в ядре. В любом случае он должен выбрать два кубика с наименьшим результатом.

Например, маг, получивший *критический провал* при *проверке сверхъестественного навыка*, обычно бросает 3d6 и берёт сумму двух наименьших выпавших значений, чтобы свериться с таблицей оттока. Если бы он был в ядре места силы, ему пришлось бы выбирать два наименьших результата при броске 6d6.

Мистические дары

Персонаж, взявший черту *мистический дар (магия)*, должен выбрать одну из разновидностей магии, рассмотренных ниже. Это заменяет стандартную черту *мистический дар (магия)*, которая недоступна персонажам игроков в мире «Hellfrost».

Каждому виду магии соответствует свой *сверхъестественный навык* (который заменяет *колдовство*). В описании также подробно указано, сколько сил персонаж получает при взятии *черты*, и из каких он может выбирать. Нельзя брать силы, не вошедшие в список. Стандартные правила для выбора сил действуют, как обычно. У большинства видов магии также есть особые правила.

Высшая магия

Требования: новичок, аристократ, персонаж должен быть рождён в Магократии

Навык: высшая магия (смекалка)

Начальные силы: 3

Доступные силы: взрыв, волна, глиф, губительная сфера, доспех, защита от окружающей среды, защита от сверхъестественного, защитный круг, зоркость, изгнание, имитатор, кукла, мечелом, неуязвимость к оружию, неуязвимость к стихии, облако смерти, обнаружить/скрыть, оглушение, подавление магии, поток, призыв элементаля, проворство, путы, рассеивание, смертоносная аура, сокрушение, сон, стена, стрела, телекинез, телепортация, телохранитель, тишина, туман, убежище, ужас, укрытие, управление погодой, усилить/ослабить параметр, ускорение, упадок сил, щит.

Высшей магии обучают только в Магократии и только правящий класс. Смотрите дополнительную информацию во вставке на стр. 86.

Для большинства посох — всего лишь длинная палка для ходьбы, но для высших магов это одновременно и символ, и средоточие их магических способностей. По окончании ученичества каждый маг получает в дар посох. Их связывают сложным ритуалом на всю жизнь, и у мага не может быть другого такого посоха, даже если с первым что-то случится. Боевые параметры этого посоха такие же, как у обычного. Высшие маги получают его бесплатно.

Механика: высшая магия отличается церемониальным подходом. Хотя маги могут использовать силы за одно действие, их истинное могущество проявляется, если они тратят на это больше времени.

На все *проверки сверхъестественного навыка* высшего мага налагается штраф −2. За каждое потраченное на сотворение заклинания *действие* после первого маг добавляет +1 к *проверке* своего *сверхъестественного навыка*. Количество дополнительных действий не нужно объявлять заранее, но оно не может превышать половины *смекалки* мага.

Концентрация и сотворение заклинания считаются одинаковыми действиями и не могут быть совершены в одном раунде.

Если *концентрация* прервана (так же, как действие силы, см. книгу правил «Дневник авантюриста»), и маг *проваливает проверку*, или если он не может тратить *действие* каждый *раунд*, концентрируясь на заклинании, оно автоматически провалено. К счастью, *отток* не угрожает магам, просто не закончившим сотворение заклинания.

Маг со смекалкой *d8 хочет использовать силу* доспех. *Если он делает это за одно действие, он получает штраф −2. Если он тратит 4 дополнительных действия — его максимум, соответствующий половине* смекалки, —

ДУЭЛЬ ВЫСШИХ МАГОВ

У магов случаются разногласия. Иногда они могут уладить конфликт мирным путём, иногда нет. Один из способов устранения противоречий или восстановления чести — дуэль магов. За исключением оружия и манеры боя, дуэли магов похожи на привычные дуэли.

Адольф V разработал искусство магической дуэли после своего возвращения из экспедиции с набором зачарованных посохов, превращающих атакующую магию внутри образованного ими контура в несмертельную.

Несмотря на опасности *оттока*, Короли-Чародеи Адольфы VI и VII потребовали, чтобы большинство споров разрешались посредством дуэлей. Дуэли оказались настолько популярными среди молодых высших магов, что в настоящее время регулярно проводятся турниры, во многом для развлечения простонародья.

Дуэльный кодекс

Маг может вызвать на дуэль любого высшего мага (жителя Магократии), независимо от социального положения или сферы. Однако маг более высокого статуса вправе выставить заступника вместо себя, так же как и маг хотя бы на две сферы ниже, чем зачинщик. Это позволяет высокопоставленным аристократам не марать руки о выскочек, начинающих бессмысленные дуэли, и препятствует магам высоких сфер злоупотреблять своей силой.

Большинство магических дуэлей ведётся до капитуляции. Потеря сознания считается капитуляцией. Магические дуэли такого типа должны проводиться на санкционированной дуэльной арене.

Вторым и последним типом магических дуэлей является дуэль до смерти. Для её проведения необходимо согласие обоих противников и Короля-Чародея. Такие дуэли могут проходить в любом месте, где нет риска, что пострадают невинные.

Маги, собирающиеся принять участие в дуэли, должны объявить время и место и могут назначить секундантов. Нельзя заставлять высшего мага принять участие в дуэли, если он не полностью здоров.

Игровые правила

Во время дуэли маги могут использовать только перечисленные ниже заклинания: *защита от сверхъестественного*, *доспех*, *смертоносная аура*, *взрыв*, *стрела*, *усилить/ослабить параметр*, *поток*, *щит*, *рассеивание*, *неуязвимость к стихии*, *путы*, *упадок сил*, *ужас*, *волна*, *облако смерти*, *проворство*, *ускорение*, *губительная сфера*, *оглушение*, *телекинез*. Участникам нельзя использовать магию до начала поединка. Посторонним запрещено как вмешиваться, так и заранее накладывать заклинания на участников дуэли.

На санкционированной дуэльной арене все атакующие заклинания наносят несмертельный урон и имеют аспект *энергия*, у которого нет дополнительных свойств. Черты *искусное колдовство* и *усиленный посох* действуют как обычно.

Противники начинают на расстоянии 24 клеток (48 метров) друг от друга. Сражение идёт как обычно, пока один из магов не капитулирует.

его итоговый модификатор будет +2. В данном примере маг сотворит заклинание в шестом раунде *боя (сначала первый* раунд, *затем четыре* раунда *по +1 и один* раунд *на применение).*

Высший маг, применяющий силы без своего посоха в руках, получает штраф −6. Посохи магов, предавших Магократию, ритуально переламывают (это очень непросто сделать), тем самым лишая чародея большей части его могущества.

Высший маг, использующий чужой магический посох, получает штраф −4 на *проверки сверхъестественного навыка* и не извлекает пользу из усилений посоха (см. стр. 47).

Штраф за отсутствие своего посоха суммируется с обычным штрафом −2.

Социальный статус высших магов

Статус высших магов различается в зависимости от титула (например, барон-чародей) и магической силы, которую они называют сферой.

В Магократии используются стандартные титулы анари (см. стр. 16), но добавляют постфикс -чародей или -чародейка после них. Во время обучения высшие маги получают титул ученик-чародей, независимо от статуса их родителей.

Однако титулы высших магов несколько отличаются от обычных. В обществе анари принц — это сын короля, но в Магократии глава великой семьи носит титул принца-чародея, не являясь наследником короля. Король-Чародей назначается из числа принцев-чародеев каждое десятилетие Советом Избирателей (в который по умолчанию входят все аристократы с титулом рыцарь-чародей и выше).

По древней традиции, чтобы являться принцем-чародеем, глава дома должен владеть одним из Посохов основателей. На сегодняшний день магократические семьи открыто владеют шестью из этих реликвий, так что есть только шесть принцев-чародеев. Они возглавляют Правящие Дома. Главы остальных, известных как Младшие Дома, ограничены статусом герцога-чародея или ниже.

Магическая сила в Магократии оценивается по «сфере», а не по титулу, который мог достаться человеку по прихоти судьбы. Первая сфера — самый низкий ранг, а Пятая сфера — самый высокий. В терминах правил, высший маг ранга *новичок* причисляется к Первой сфере, *закалённый* — ко Второй, и так далее до тех пор, пока он не достигнет Пятой сферы на ранге *легенды*. В отличие от социальных титулов, повышение в сферах происходит само по себе, как только персонаж достигает соответствующего *ранга*.

У большинства персонажей ведущего, являющихся высшими магами Первой сферы, *сверхъестественный навык* d6 и 3-5 заклинаний. Повышайте *сверхъестественный навык* на одну ступень и добавляйте 1-3 заклинания за каждую следующую сферу. При необходимости, добавьте *сверхъестественные черты*.

По сфере персонажа ведущего игроки могут определить *ранг* доступных ему заклинаний. Персонаж Второй сферы (аналог ранга *закалённый*) не может обладать заклинаниями *ветерана* или *героя*. Учтите, что маги низкой сферы всё равно могут иметь очень высокий *сверхъестественный навык* и много *сверхъестественных черт*, но у них нет ни одного заклинания высокого *ранга*.

Конечно, для большинства в Магократии сфера высшего мага не так важна, как его титул. Кого заботит, что он умеет телепортироваться, если это всего лишь незначительный рыцарь-чародей без политического влияния?

Обращения

Высшие маги включают в своё имя титул, имя собственное и сферу. Таким образом, персонаж может представиться как граф-чародей Инволекс Третьей сферы. Вводить другого высшего мага в заблуждение относительно своей сферы — грубое нарушение этикета.

Магия песен

Требования: новичок
Навык: магия песен (смекалка)
Начальные силы: 3
Доступные силы: голос ветра, дар воина, друг зверей, защита от сверхъестественного, защитный круг, изгнание, имитатор, исцеление, кукла, лёгкий шаг, ночные кошмары, обаяние, обнаружить/скрыть, оглушение, отвага/паника, открыть/запереть, песнь битвы, подавление магии, поддержка, полиглот, призыв зверя, рассеивание, смятение, сон, тишина, убежище, ужас, упадок сил, управление элементами, усилить/ослабить параметр.

Маги песен, более точно именуемые скальдами, — заклинатели, творящие магию силой слова. Это искусство чрезвычайно древнее и встречающееся среди представителей всех народов, хотя среди анари скальдов становится всё меньше с тех пор, как они начали записывать свои эпосы.

Помимо того, что скальды — заклинатели, они также рассказчики и поэты, способные декламировать эпические поэмы и истории по памяти. Некоторые играют на инструментах, но большинство увлекают слушателей одним только голосом. Такой талант делает их желанными гостями: чтобы получить тёплый ночлег и горячий ужин, чаще всего, требуется не больше, чем история для развлечения хозяев.

Скальды учатся особым техникам запоминания всего услышанного и прочитанного. Оттого они сведущи во многих вопросах и получают +1 ко всем *проверкам общедоступных знаний*, а также знаний, связанных с загадками, историей, фольклором и тому подобным. Для игры на инструментах, многими из которых барды владеют, используется *ловкость*.

Скальды имеют успех как среди аристократов, так и среди простонародья, и получают +1 к *харизме*.

Применение сил: скальды должны иметь возможность говорить, чтобы творить магию, но им не нужно использовать руки. После создания заклинания скальд может перестать петь, даже если продолжает его поддерживать.

Скальды и лидерские черты

Многие скальды саксов поддерживают армии в бою, исполняя песни о доблести и героях древности, чтобы воодушевить окружающих. В терминах правил, подобные способности выражаются через *лидерские черты* в сочетании с исполнением песен или стихов.

Кеннинги

Кеннинги — это поэтические выражения, применяемые для замены более обыденных слов или словосочетаний. Скальды широко используют их в поэмах и песнях, поскольку кеннинги мгновенно рисуют яркие образы прямо в головах слушателей. Ниже приведено несколько примеров. Приветствуется создание игроками своих собственных красочных кеннингов.

Битва: гром копий, буря мечей, пир для воронов.
Ветер: сгибатель деревьев, враг облаков.
Воин: кормилец воронов, сотрясатель меча.
Волны: лошади или дочери Ньёрда.
Жена: хранительница ключей (женщины саксов хранят ключи от кладовых)
Змея: рыба вереска, рыба земли.
Золото: кровь или слёзы Сигеля.
Король: даритель колец.
Кровь: роса бойни, молоко мертвеца, слёзы Скейты.
Ложь: правда Наутиза.
Мёд: освободитель языка, золотой язык.
Море: путь кита, голубая дорога.
Небо: чаша Тунора.
Огонь: недруг металла, погибель Трима, язык Кеназа.
Раны: следы мечей, тропа меча.
Рог для питья: копьё тура, корабль мёда.
Серебро: мерцание Майры, жидкое облако, лёд.
Стрелы: пчёлы ран, жалящий дождь, слёзы Улля.
Труп: снедь волка, пиршество волков (множество тел), жатва воронов.
Щит: преграда мечу.

Магия природы

Требования: новичок, энгро, эльф (любой), ледяной гном

Навык: магия природы (смекалка)

Начальные силы: 3

Доступные силы: волна, голос ветра, губительная сфера, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, защитный круг (только от животных и растений), землетрясение, змеиный клинок, зоркость, исцеление, лёгкий шаг, мост, обнаружить/скрыть, паучьи лапы, пир, подземный ход, превращение, превращение в элементаля, призыв зверя, призыв элементаля (дерева), пробудить древо войны, прыжок, путы, свет, смерч, сокрушение, стена, стрела, тишина, туман, тьма, убежище, увеличение/уменьшение, укрытие, управление погодой, управление элементами, усилить/ослабить параметр, упадок сил, часовой, щит.

Друиды черпают силу в природной энергии, пронизывающей землю, растения и животных. Хотя они и пользуются стихиями, их умение ограничено. Ледяные гномы чувствуют окружающий мир, особенно землю, но предпочитают изучать магию рун. Люди доказали, что умело обращаются со стихиями, однако они недостаточно понимают природу, чтобы стать друидами.

Механика: друиды сильны в дикой местности, но испытывают трудности в строениях и даже на искусственно преобразованных природных ландшафтах, препятствующих проникновению естественной энергии. Отражающие это модификаторы проверок магии природы приведены в таблице ниже.

Мод.	Среда
+1	Полностью естественная (пещера, пустыня, лес)
+0	Преобразованная (в деревне вне помещения, обработанная пещера, шахта)
−1	Искусственная (внутри деревенского здания, где угодно в посёлке или городе, внутри других замкнутых строений)

Магия рун

Требования: новичок, ледяной гном

Навык: специальный (смекалка)

Начальные силы: 1 (одна руна)

Доступные силы: специальные (смотри ниже).

Магию рун используют только ледяные гномы, хотя в их летописях говорится, что когда-то древним саксам было ведомо это искусство, освоенное ими самостоятельно. Если и так, это знание давно утеряно, поскольку лишь в самых старых песнях и поэмах есть упоминание о нём.

В этом древнем искусстве в качестве средоточия силы используются руны, позволяющие сплетать из магических нитей цельные заклинания. Для каждого применения сил магам приходится подготавливать специальные руны, которые нужно вырезать на предметах.

Такие маги не учат отдельные заклинания, вместо этого они овладевают секретами конкретных рун. Каждая из них при изучении предоставляет магу три силы. Имена рун и сопровождающие их заклинания перечислены ниже.

Хотя существует 21 известная руна, многие тайны волшебства были утеряны в глубине веков. Даже самые искусные маги в наши дни могут в совершенстве овладеть лишь несколькими рунами.

Буква в скобках означает *ранг*, необходимый для изучения руны. Маг, соответствующий ему, игнорирует требования к *рангу* отдельных заклинаний. В некоторых случаях это означает, что маг рун может освоить их немного раньше, чем остальные волшебники. Но есть несколько примеров того, что ему, наоборот, придётся сначала достигнуть более высокого *ранга*.

Руна битвы (Н): дар воина, дар полководца, усилить/ослабить параметр (только знание военного дела).

Руна брони (З): доспех, мечелом, неуязвимость к оружию.

Руна защиты (Н): защитный круг, стена, щит.

Руна зверя (З): друг зверей, змеиный клинок, призыв зверя.

Руна земли (З): землетрясение, мост, подземный ход.

Руна лечения (Н): исцеление, поддержка, усилить/ослабить параметр (только выносливость, лечение).

Руна обаяния (З): кукла, обаяние, усилить/ослабить параметр (только убеждение, уличное чутьё).

Руна перемен (З): превращение, увеличение/уменьшение, неосязаемость/осязаемость.

Руна погоды (З): смерч, туман, управление погодой.

Руна покоя (З): отвага/паника, сон, штиль.

Руна проклятия (З): болезнь, смятение, упадок сил.

Руна пути (З): лёгкий шаг, проворство, ускорение.

Руна рассеивания (В): подавление магии, рассеивание, тишина.

Руна речи (Н): голос ветра, могильный глас, полиглот.

Руна сечи (Н): песнь битвы, сокрушение, усилить/ослабить параметр (только драка, сила).

Руна сияния (З): ночное зрение, свет, тепловая маскировка.

Руна стихий (В): превращение в элементаля, призыв элементаля, управление элементами.

Руна стрелы (Н): меткость, стрела, усилить/ослабить параметр (только метание, стрельба).

Руна тайны (З): невидимость, обнаружить/скрыть, прозрение.

Руна удачи (В): везение/невезение, защита от сверхъестественного, любимчик судьбы.

Руна холодного пламени (З): замедление, защита от окружающей среды (только жар, холод), поток (только лёд, холод, холодное пламя).

Навыки: у магов рун нет общего *сверхъестественного навыка*. Вместо этого каждая руна соответствует одноимённому *навыку*, который нужно развивать отдельно. Например, маг, который берёт *руну брони*, получает навык *руна брони*. С помощью этого навыка он может применять *доспех*, *мечелом* и *неуязвимость к оружию*.

Герой, изучивший руну, автоматически получает соответствующий *навык* d4. Теперь его можно развивать по обычным правилам для повышений.

Применение сил: чтобы использовать *руну*, её надо вырезать на предмете, создав таким образом средоточие магии. Без него нельзя делать *проверку сверхъестественного навыка*.

Для сотворения заклинаний у героя должен быть нож или другой острый предмет в руке и что-то, на чём можно вырезать руну (плоть вполне подойдёт).

Герой должен выбрать, какую конкретно силу из предоставляемых *руной* он хочет применить, когда совершает *проверку* соответствующего *сверхъестественного навыка*. Начертание руны требует всего несколько коротких надрезов и является частью *проверки сверхъестественного навыка*. Независимо от *успеха* или *провала*, руна исчезает сразу после *проверки сверхъестественного навыка*.

Черты: маги рун могут брать черту *новая сила* один раз за *ранг* (или за 20 *пунктов опыта* на ранге *легенда*). Это даёт им новую *руну*, три связанные с ней силы и d4 в соответствующем *навыке*. *Руна*, полученная при взятии этой *черты*, является единственной *руной* для текущего *ранга* героя. Например, если маг берёт *мистический дар* при создании персонажа, он должен ждать до *закалённого*, прежде чем взять новую *руну*.

Чтобы изучить *алхимию*, маг рун должен иметь хотя бы один навык *руны* d6. Но он может применять её только к заклинаниям, с которыми связан *сверхъестественный навык* d6 или выше. Например, маг с *руной лечения* d8

и *руной движения* d4 не может использовать эту *черту* для создания предметов, содержащих силы *проворство*, *ускорение* или *лёгкий шаг*, пока не повысит свой навык до d6. Герою достаточно приобрести *черту* один раз — остальные навыки *рун* можно использовать сразу, как только они достигают необходимой ступени.

Чтобы изучить черту *сочетание заклинаний*, магу нужен один навык *руны* d10 (и соответствие всем остальным требованиям). Герою достаточно приобрести *черту* один раз — остальные навыки *рун* можно использовать сразу, как только они достигают необходимой ступени. Например, маг с *руной брони* d10 и *руной сечи* d8 может сочетать любые два заклинания из *доспеха*, *мечелома* и *неуязвимости к оружию*, но ни с одним из заклинаний *руны сечи*, пока соответствующий ей *навык* не достигнет d10. При сочетании заклинаний из двух *рун* с разными ступенями *навыка* используйте меньшую из них для сотворения заклинания. Например, если после *повышения* у героя *руна брони* d12 и *руна сечи* d10, он может сочетать *доспех* и *сокрушение*, но при проверке будет использовать d10.

Магия стихий

Требования: новичок

Навык: магия стихий (смекалка)

Начальные силы: 3

Доступные силы (воздух): ветер, волна, глиф, голос ветра, губительная сфера, друг зверей (только летающие животные), защита от окружающей среды (позволяет дышать ядовитым газом), защитный круг (только элементали), зоркость, изгнание (только элементали воздуха), меткость, невидимость, неуязвимость к стихии (только воздух и земля), обнаружить/скрыть, полёт, полиглот, превращение в элементаля (только воздух), призыв элементаля (только воздух), проворство, прыжок, смерч, сон, стрела, телекинез, телепортация, тишина, тьма, убежище, управление погодой, управление элементами (только воздух), упадок сил, часовой, штиль, щит, неосязаемость/осязаемость, ясновидение.

Доступные силы (вода): волна, глиф, губительная сфера, друг зверей (только водяные животные), неуязвимость к стихии (только вода и огонь), защита от окружающей среды (позволяет дышать и двигаться под водой), защитный круг (только элементали), изгнание (только элементали воды), исцеление, обнаружить/скрыть, оглушение, поддержка, превращение в элементаля (только вода), призыв элементаля (только вода), проворство, стрела, туман, убежище, управление погодой, управление элементами (только вода), ускорение, упадок сил, хождение по воде.

Доступные силы (земля): взрыв, волна, глиф, губительная сфера, доспех, друг зверей (только сухопутные животные), защитный круг (только элементали), землетрясение, змеиный клинок, изгнание (только элементали земли), лёгкий шаг, мечелом, мост, неуязвимость к оружию, неуязвимость к стихии (только земля и воздух), облако смерти, обнаружить/скрыть, открыть/запереть, паучьи лапы, подземный ход, починка, превращение в элементаля (только земля), призыв элементаля (только земля), путы, стена, стрела, убежище, увеличение/уменьшение, укрытие, управление элементами (только земля).

Доступные силы (огонь): взрыв, глиф, губительная сфера, защита от окружающей среды (только жар), защитный круг (только элементали), изгнание (только элементали огня), мечелом, неуязвимость к стихии (только вода, жар, лёд, огонь, холод, холодное пламя), облако смерти, обнаружить/скрыть, поток, превращение в элементаля (только огонь), призыв элементаля (только огонь), свет, смертоносная аура, сокрушение, стена, стрела, тепловая маскировка, убежище, управление элементами (только огонь), упадок сил, щит.

Персонаж, который берёт этот вид магии, должен сразу же решить, состоит ли он в Содружестве Стихий. Члены организации получают черту *полезные связи (Содружество)* и изъян *подчинённый*. Не состоящие в Содружестве предоставлены сами себе и не имеют права просить поддержки у Содружества.

Маг должен выбрать одну из стихий — воду, воздух, землю или огонь — для служения. Огонь ослаблен после Войны Снежной бури, но до сих пор популярен в относительно тёплых краях. Маги получают силу от связанных духов этих чистых первоэлементов. Однако их возможности ограничены и узконаправленны, так что молодые чародеи должны осторожно выбирать стихию, поскольку от неё зависит список доступных им сил. Маги выбирают одну стихию в начале своего пути. По мере того, как они набираются опыта и мудрости, им могут покориться и другие. Однако за это приходится дорого платить. Все детали смотрите в описании черты *повелитель стихий* (см. стр. 45).

Применение сил: магам нужно делать жесты хотя бы одной свободной рукой и произносить магические слова хотя бы шёпотом. Со связанными руками или без возможности говорить они не могут использовать свои заклинания.

Стихийные заклинания: обратите внимание, что действие многих заклинаний слегка различается для разных стихий: каждая предоставляет возможность только очень специфического применения этих сил.

Маг, владеющий и землёй, и огнём, может изгонять или призывать элементалей лавы. Вода и земля позволяют вызывать элементалей грязи. Земля и воздух могут быть использованы для создания элементалей пыли, а маги огня и воды способны призывать элементалей пара.

Аспекты: аспекты и эффекты должны быть связаны с используемой стихией во всех случаях, где это применимо. Маг воздуха, например, может превратиться в птицу или летающее насекомое, но не в рыбу или сухопутное животное (например, собаку).

Магия холода

Требования: новичок

Навык: магия холода (смекалка)

Начальные силы: 2

Доступные силы: взрыв, волна, голос ветра, губительная сфера, доспех, замедление, защита от окружающей среды (только холод), защитный круг (только существа с невосприимчивостью и устойчивостью к холоду), лёгкий шаг (только лёд и снег), мечелом, мост, невидимость, неуязвимость к стихии (только жар, лёд, огонь, холод, холодное пламя), облако смерти, обнаружить/скрыть, оглушение, подземный ход, поток, превращение в элементаля (только лёд, снежура или холодное пламя), призыв элементаля (только лёд, снежура или холодное пламя), путы, рассеивание, смертоносная аура, смерч, сокрушение, стена, стрела, тьма, убежище, укрытие, управление погодой (только буран), упадок сил, щит.

Эти маги пропускают холод земель через свои тела, преобразуя его в мистическую энергию. Их вечно ледяная кожа действует как постоянное заклинание *защита от окружающей среды (холод)*, но они получают +4 урона от жара и огня.

В то время как некоторые маги холода присоединились к обитателям Ледяного пекла, большинство просто мужественно переносит то, что природа уготовила им. Но слухи и предубеждения прочно укоренились в сознании людей, и ко всем магам холода относятся с глубоким подозрением. Они получают −2 к *харизме* при общении с представителями цивилизованных народов. В не особо законопослушных регионах магам холода могут оказать чрезмерно жаркий приём и вздёрнуть как прислужников обитателей Ледяного пекла.

Аспекты: все заклинания магов холода должны иметь аспект *лёд*, *холод* или *холодное пламя*.

Механика: маги холода тем сильнее, чем холоднее вокруг. Они получают модификатор *проверок магии холода* в соответствии со следующей таблицей.

Таблица модификаторов сотворения заклинаний

Температура (°C)	Модификатор
от +1 и выше	−1
от 0 до −10	+0
от −11 до −20	+1
от −21 до −30	+2
от −31 до −40	+4
от −41 и ниже	+6

Отдача: маги холода не подвержены оттоку. При выпадении 1 на игральной кости, соответствующей *сверхъестественному навыку*, независимо от дикого кубика, маг оказывается *в шоке* и получает уровень *усталости*, который проходит через 30 минут. Персонаж может оказаться *утомлённым* и всё равно сотворить заклинание, если получит *успех* на *диком кубике*.

Критический провал наносит *ранение*. Усталость и урон вызваны нестерпимым морозом, насквозь пронизывающим тело мага. *Защита от окружающей среды* никак не помогает избежать этих последствий.

Использование магических предметов

В игровом мире «Hellfrost» есть три типа магических предметов: *изделия алхимиков*, например, зелья или свитки; *знахарей*, такие как травяные снадобья; и самые могущественные — настоящие *реликвии*. Каждый из них используется по-своему.

Алхимические изделия

Алхимические изделия являются творениями магии. Любое разумное существо, прикоснувшись к ним, понимает это. Оно немедленно узнаёт силу предмета и способ её активации.

Всё, что нужно делать для использования содержащегося в алхимическом изделии заклинания, — это следовать довольно очевидным инструкциям, таким как выпить целебное зелье, направить жезл на врага или прочитать свиток (для этого необходимо уметь читать). В описании черты *алхимия* (см. стр. 43) приведены принципы действия алхимических изделий.

Знахарство

Предметы, созданные с помощью этого искусства, не являются настоящими реликвиями. Прикосновение к ним не даёт осознания того, что эти вещи магические (хотя сила *обнаружить* работает нормально), и владельцу не приходится осваивать их (см. реликвии ниже).

Чтобы изучить свойства неподписанного снадобья, нужны несколько минут и успешная проверка *знания (алхимия)*. Результаты могут привести к неприятностям только при *критическом провале* — оно по ошибке принимается за другое, выбираемое ведущим. Хотя травяные лекарства редко опасны сами по себе, некоторые обладают побочными эффектами при слишком частом употреблении.

Снадобье приносит пользу, если его втереть в кожу, выкурить, выпить или сделать что-то другое, необходимое для того, чтобы оно подействовало.

Легендарные реликвии

Легендарные реликвии, также известные как вечные реликвии, являются редчайшими магическими предметами в Рассилоне. Это могут быть волшебные сапоги маскировки, жезлы огненных шаров, укреплённые доспехи, оружие, которое разит врагов без промаха, и тому подобное. Однако, их могущество не безгранично, и даже мощнейшее оружие может лишь давать *модификатор попадания* и подходящую *черту*.

Искусство создания таких предметов было утеряно вечность назад, и даже долгоживущие эльфы и трудолюбивые гномы хранят память о нём исключительно в сказках и мифах. Так что легендарные артефакты весьма востребованы, особенно среди реликвариев.

Система быстрого создания реликвий представлена в книге «Hellfrost: Бестиарий». Готовые приключения, вводящие в игровой мир легендарные реликвии, содержат правила для каждой из них.

Прикосновение к легендарной реликвии позволяет немедленно понять, что это могущественный предмет. Лишь те, кто полностью отрезан от потоков магии, неспособны чувствовать реликвии. Даже животные знают, что эта вещь особенная, хотя и не могут овладеть её силами.

Однако владелец реликвии не получает знания о её сверхъестественных силах просто так. Для этого ему потребуется либо заклинание *обнаружить (сверхъестественное)*, либо черта *реликварий (исследователь)* или другая подобная способность, либо ему придётся заняться освоением этого предмета.

Если герой хочет не только владеть магической вещью, но и получать преимущества от её мощи, ему придётся сначала освоить её.

В терминах правил, если герой способен использовать реликвию, он может потратить *фишку*, чтобы изучить и начать применять её возможности и преимущества. Если другой персонаж тоже захочет освоить этот предмет, ему тоже придётся потратить *фишку*. Нет *фишки*, нет магических сил. Как только предмет освоен, персонаж немедленно узнаёт все его силы и преимущества.

Если персонаж по какой-то причине неспособен использовать реликвию, то он не может узнать силы предмета и не теряет «впустую» *фишку* при попытке это сделать. Например, кольцо, дающее преимущество при *проверке магии холода*, останется загадочной, но очевидно магической вещью для воина без *мистического дара*.

РЕЛИГИЯ

В Рассилоне известно множество богов и богинь, хотя в древние времена их было ещё больше. На заре истории, до становления эльфов и гномов как народов, война Богов потрясла основы мироздания. Причины этой войны сгинули в прошедших с тех пор бесчисленных эонах, но в легендах и историях говорится о столкновении неимоверных сил, в ходе которого звёзды падали с небес.

Многие схожие по природе боги объединились в очень могущественные сущности, поскольку поодиночке им не хватало могущества для выживания в войне. Например, боги огня, очагов и вулканов объединились в бога огня; впрочем, Солнце, несмотря на схожесть с ними, остаётся отдельной сущностью.

Соглашение

После войны Богов небожители заключили Соглашение — некий набор правил, который был необходим для того, чтобы в будущем война между богами не повторилась. Основы Соглашения очень просты: ни одно божество не может напрямую нападать на другое. Также ни один небожитель не в праве напрямую вмешиваться в дела мира смертных, за исключением дарования своим последователям мистических сил и оказания им небольшой помощи.

Тёмные боги быстро нашли лазейку в правилах и стали поощрять своих последователей, когда те нападали на служителей добрых богов. Хотя войны на небесах удалось избежать, мир смертных превратился в поле брани между враждебными культами.

Безумие Хелы

Хела, богиня нежити, некогда была стражем врат в Бездну и судила души. Немногим более шести веков назад, незадолго до войны Снежной бури, Хела сошла с ума. Возможно, бесчисленные эоны, в ходе которых она имела дело только с мёртвыми, повредили её рассудок, или это стало результатом пагубного влияния могущественных демонов с нижних слоёв Бездны. Впрочем, какова бы ни была причина, она привела к тому, что Хела распахнула врата в адское царство.

Поток душ, осуждённых за свои грехи на вечное пребывание в Бездне, изливался из врат, в то время как Хела наблюдала за этим и смеялась. Они летели сквозь брешь между жизнью и смертью, ища путь в царство смертных. Здесь эти мятежные души обнаружили древние тела покойных героев и королей, солдат и жрецов, торговцев и крестьян и вселились в них. Один за другим мёртвые начали подниматься. Могилы и курганы, ранее бывшие местами тихих размышлений о минувших днях, ныне стали оплотами тьмы, куда боялись ступить живые существа. Сейчас нежить встречается по всему Рассилону, однако в Гиблых землях её особенно много.

К счастью для смертных, князья демонов обнаружили исход душ далеко не сразу, и когда нечистые создания достигли врат, оказалось, что они снова запечатаны. Вместо отправившейся в добровольное изгнание Хелы на них сквозь забрало шлема взирала Скейта, сжимая в закованной в броню руке звенящий рунный меч.

Соглашение нарушено

Боги не всесильны. Это необычайно могущественные сущности, находящиеся за гранью понимания смертных, но каждая из них отвечает лишь за небольшой аспект вселенной и относительно несведуща в вопросах, лежащих за пределами сферы её интересов. Даже они мало осведомлены о причине войны Снежной бури.

Кеназ, бог огня, и Сигель, бог солнца, исчезли, по всей видимости, сразу после начала войны Снежной бури. Их жрецы продолжают получать силу для заклинаний, поскольку она в большей степени исходит из владений божества, нежели от его персоны. Однако эти мистические силы действуют слабее в холодных регионах, и это наводит на мысль о том, что в небесном царстве творится что-то неладное. Только Риг, страж богов, предпринял попытку их поиска, но ему не удалось обнаружить среди звёзд ни единого следа пропавших собратьев. Он также хотел оглядеть землю, но не стал, поскольку это простое действие нарушило бы Соглашение и дало бы тёмным богам повод появиться среди своих смертных последователей.

Добрые боги сейчас увязли в спорах о том, не нарушил ли Соглашение Трим, ещё пять веков назад считавшийся малым божеством. Бог зимы утверждает, что увеличение Ледяного пекла — естественное событие, случившееся из-за того, что боги огня и солнца пренебрегают своими обязанностями. Однако другие божества настаивают на том, что исчезновение двух богов и разрастание Ледяного пекла могло произойти только по божественной воле, и что это свидетельствует о нарушении Соглашения.

К несчастью, с расширением Ледяного пекла могущество Трима возросло, и сейчас он достаточно силён, чтобы в одиночку одолеть всех остальных богов, даже если бы они захотели объединиться против него. Скейта и Тив, боги войны, наблюдают за битвами смертных против сил Даргара, бога кровопролития, и Хелы, богини нежити, и проявляют мало интереса к Ледяному пеклу. Эйра, будучи миротворцем, считает, что дипломатия — лучший инструмент. Остальным ещё только предстоит высказать своё мнение.

В данный момент добрые боги ждут подходящего момента, помогают смертным в соответствии с Соглашением и спорят о том, что делать дальше.

Божества-покровители

Покровителем смертного становится то божество, которому он целиком посвящает свою религиозную деятельность. Большинство людей не заходит так далеко и при необходимости легко обращаются то к одному богу, то к другому. Например, фермер обычно молится Истер, богине сельского хозяйства. Однако он также может обратиться к Тунору, богу погоды, чтобы его посевы получали достаточно дождя; Вали, властелину чумы, чтобы тот не насылал болезни на растения; Сигелю, богу солнца, чтобы было хорошее лето для роста плодов, и так далее. Подобная практика является привычной в Тёплых землях.

Однако у большинства смертных есть бог, к которому они обращаются чаще всего. Если они ни разу не оскорбили его в течение жизни, то он становится их покровителем после смерти.

Священнослужители должны выбрать божество-покровителя, и хотя прямого запрета на поклонение другим богам нет, большинство небожителей расценивает это как грех. Этот грех довольно распространённый, а тяжесть его варьируется от случая к случаю, поэтому его нет в списках, изложенных ниже в этой главе.

Молитвы богу, сфера которого напрямую связана с текущей задачей и который находится в дружественных отношениях с покровителем, расцениваются, в худшем случае, как *малый грех* или даже могут быть проигнорированы покровителем. Если жрец Кеназа (бога огня)

молится Эрте (богине земли и кузнецов), когда куёт новый меч, это не считается грехом, поскольку сложно сделать меч без использования металла и кузнечного мастерства. Однако если жрица Эйру, богини лечения, молится Вали, даже если желает помочь в победе над чумой, это считается большим грехом, поскольку любые молитвы, обращённые к божеству, дают ему силы.

Ведущий должен руководствоваться знанием о богах и здравым смыслом при определении тяжести греха во время обращения к другим богам.

Смена покровителя

Миряне могут поменять божество-покровителя без особо тяжких последствий. Некоторые боги настолько ревнивы, что свидетельствуют против умершего, когда определяется судьба его души, но большинство считает, что смертные обладают свободой воли и вправе пользоваться ею.

Священнослужители, напротив, должны дать клятву вечной преданности своему богу, и её нарушение не остаётся безнаказанным. Даже боги со схожими идеалами, такие, как Кеназ и Сигель, плохо относятся к жрецам, меняющим веру.

Персонажи с *мистическим даром (чудеса)*, меняющие покровителя, теряют эту *черту*, а также связанные с ней *черты*, такие как *избранный*, *последователь*, *новая сила* и тому подобные. С позволения ведущего герой может снова взять черту *мистический дар (чудеса)*, но это не вернёт ему другие потерянные черты. Их нужно будет заново приобретать за *повышения*.

В некоторых случаях божество может послать к потерявшему веру герою фурий (см. «Hellfrost: Бестиарий»), чтобы те мучили его. Как правило, подобные нападения продолжаются до тех пор, пока герой не восстановит расположение своего бывшего покровителя (послужив ему) или не найдёт нового, который защитит его.

После смерти

Каждое смертное создание в какой-то момент умирает. Создания типа демонов и божественных вестников тоже смертны, но у них нет души. После смерти их эссенция возвращается в свой родной мир, чтобы сформировать новую сущность. Искусственные создания полностью бездушны и просто перестают существовать после смерти.

Когда смертный умирает, его душа оставляет тело и уносится вестниками Скейты в её личный Зал, где мёртвые ожидают свою дальнейшую судьбу. Будь существо добрым или злым, молодым или старым — души всех смертных прибывают сюда. Реже душа оказывается настолько травмирована потерей своего физического тела, что остаётся в царстве смертных в виде призрака, не в состоянии найти утешения среди смертных или вечного спасения в загробной жизни.

Скейта взвешивает душу, сравнивая её вес с тяжестью совершённых при жизни грехов, смотрит на то, как она провела свою жизнь, и выслушивает свидетельства вестников тех богов, которым она поклонялась. Временами Хотар помогает повелительнице смерти судить души, но он всего лишь даёт ей советы.

После взвешивания Скейта выносит душе приговор. Те, кто следовал принципам своего божества-покровителя, доброго или злого, передаются под опеку вестника, который ведёт их в соответствующую их религиозной практике загробную жизнь. Зал Гулких Криков ожидает тех, чьи грехи оказались слишком тяжелы. Сюда сразу же отправляются смертные, умершие без божества-покровителя.

В Зале Гулких Криков идёт аукцион, на котором демоны, вестники тёмных богов и иногда светлых торгуются за невостребованные души. Иногда добрые боги могут спасти душу, но чаще она достаётся тёмным силам, например, князьям демонов. Какие именно Силы участвуют в торгах, смертным неизвестно.

Судьба таких душ различна, но без покровителя большинство из них заканчивает демона-

ми-солдатами, вынужденными вести вечную войну во имя своего нового хозяина.

Бездна

В прошлом Бездна называлась Хель в честь той, что охраняла неприступные врата в это царство. Сегодня немногие жрецы, включая последователей Хелы, используют старое название. Большинство проклинает имя этой богини, а её жрецы предпочитают игнорировать тот факт, что когда-то Хела находилась на службе у других богов.

Согласно общей теологии, Бездна существовала всегда. Это область первозданного хаоса, оставшегося после создания вселенной. Некоторые считают, что когда-то существовал верховный бог, который собрал все негативные аспекты мироздания в одном месте, поскольку он (или, возможно, она) руководствовался намерением создать что-то совершённое. Впрочем, никто не может сказать этого наверняка, и редкие жрецы тратят своё время на рассуждения об этом.

О Бездне говорят как о месте вечного страдания, хотя её география и наказания, которым подвергаются попавшие туда, отличаются от рассказа к рассказу в зависимости от того, кто именно предупреждает об опасностях этого места. Жрецы Истер говорят о бесплодных пустошах с тонким слоем почвы, где ничего не растёт и где потерянные души тщетно пытаются возделывать землю. Паладины Фрея рассказывают о бесконечных дорогах, которые никуда не ведут или замыкаются в круги, о путешествиях, не имеющих цели и в которых нет ничего нового, что можно увидеть. Только у жрецов Хелы нет своей версии Бездны, поскольку они знают, что души всех её последователей продолжат служить ей в виде нежити.

Бездну населяют демоны и души, несущие наказание. О природе демонов написано много, и ещё больше знаний утеряно, но некоторые смертные по-прежнему сомневаются в их существовании. Обитатели Бездны не могут покинуть её без вмешательства какого-либо бога, поэтому ни один маг не сумеет призвать демона в царство смертных. Даже злые боги накладывают строгие ограничения на призыв демонов.

Согласно мнению учёных, Бездной правят могущественные князья демонов. На сегодняшний день нет никаких свидетельств о том, что подобные существа могут посещать царство смертных, и многие считают, что учёным следует держаться подальше от подобных исследований.

Некромантия

До безумия Хелы в Рассилоне было очень мало нежити. Существовавшие до этого ожившие мертвецы были неупокоенными, души которых боги отпускали на землю для завершения дел, не законченных при жизни, и которых призывали обратно сразу после выполнения задачи.

Когда Хела предала свои обязанности, десятки тысяч злых духов нашли прибежища в древних телах, а жрецы, последовавшие за ней в новом аспекте, получили нечестивую силу некромантии. Души, не нашедшие тел для заселения, исчезли из поля зрения других богов.

Как Хеле удалось это сделать, неизвестно даже остальным богам, однако учёные и жрецы предполагают, что она поняла, что другие боги быстро начнут действовать против неё, и поэтому отправила большое количество душ в некое тёмное царство вдали от их взора.

Согласно общим представлениям, жрецы Хелы призывают духов из этого потаённого царства, чтобы те вселялись в трупы. В этом нет никаких сомнений, поскольку бессчётное количество нежити поднялось после того, как врата Бездны были распахнуты, однако число сбежавших душ намного превышает число оживлённых ими трупов.

Только *могильный глас* позволяет смертным контактировать с душой покойника и только потому, что боги разрешили это. С душой в Бездне связаться нельзя. Заклинание небезупречно, и временами Хела перехватывает магические связи между смертным и душой, посылая по ним одну из своих тёмных душ.

Боги Рассилона

Все священнослужители получают черту *мистический дар (чудеса)*, но, в зависимости от божества, которому они поклоняются, каждая *черта* работает несколько иначе, чем сказано в книге правил «Дневник авантюриста». Далее по тексту приводится список божеств, которым могут поклоняться герои в Hellfrost. Вначале приводится общеизвестное имя божества, за которым следует блок-описание с информацией для персонажей-священнослужителей. Каждый пункт этого блока поясняется ниже.

Имя: наиболее известное имя божества, которое чаще всего используются как среди его последователей, так и среди непосвящённых.

Титулы: боги носят множество титулов, отражающих их былые деяния и нынешние воззрения. Священнослужители и паства могут использовать эти титулы, не рискуя оскорбить божество.

Сферы: каждое божество контролирует несколько сфер бытия. В этих пределах его власть безраздельна, но в других сферах оно обычно не имеет влияния.

Символ: символ божества. Его носят священнослужители и миряне, он изображается на храмовом имуществе, одеяниях и т. д.

Священнослужители: последователи каждого бога делятся на две группы: *жрецы* занимаются духовными вопросами, а *паладины* — военными. Вместе они известны как *священнослужители*. Герой, выбирающий *мистический дар (чудеса)*, должен решить, к какой ветви последователей он принадлежит. Жрецы могут брать черту *воин света/воин тьмы*, но не *избранный*. Паладины могут брать черту *избранный*, но не *воин света/воин тьмы*.

Герой вправе сменить ветвь, потратив на это *повышение*, но при этом он теряет черты *избранный* или *воин света/воин тьмы*. Если он вновь возвращается к своей прежней ветви, он должен брать соответствующую *черту* снова, поскольку возможность их использования не восстанавливается автоматически.

Вестник: описание вестника, божественного посланца, который посещает царство смертных как доверенное лицо бога. Характеристики можно найти в «Hellfrost: Бестиарий».

Религиозные праздники: день или дни, в которые последователи совершают подношения божеству. От священнослужителей ожидается особое отношение к этим дням в любой ситуации.

Обязанности: описание основных положений религии и видов деятельности, которыми священнослужители должны ежедневно заниматься во имя своего божества.

Грехи: как описано книге правил «Дневник авантюриста», священнослужители должны следовать основным положениям их религии, иначе они рискуют лишиться своих мистических способностей. У каждого божества есть список поступков, которые оно считает греховными. Ведущим рекомендуется работать совместно с игроками, придумывая новые. Правила по грехам должны строго соблюдаться.

Ключевая сила: у каждого божества есть ключевая сила. Священнослужитель автоматически получает это заклинание, когда берет черту *мистический дар (чудеса)*, и может его использовать, несмотря на ограничение по *рангу*.

Силы: прочие силы, которые может выбрать последователь божества с чертой *мистический дар (чудеса)*. Заклинания, не входящие в этот список, для персонажа недоступны.

Аспекты: базовое руководство по аспектам, которые могут использовать священнослужители. Ведущий и игроки должны руководствоваться здравым смыслом при выборе аспектов. Например, хотя жрец Кеназа вправе добавить *аспект* огня к заклинанию *прыжок*, это не значит, что он загорится. Вместо этого он может оставлять за собой лёгкий огненный след после прыжка, или в воздухе его ноги охватывает не наносящее вреда пламя.

Особенности: любые особенности, связанные с созданием персонажа.

Примечания: краткое описание божества (каким его видят последователи), а также дополнительные заметки о религии, храмах и святилищах культа, о ролях двух ветвей священнослужителей, короткое описание церемоний и праздников и любая дополнительная информация.

Младшие божества

Имя: отличаются от божества к божеству.

Титулы: отличаются от божества к божеству.

Сферы: один очень узкая сфера, такая как: кража скота, рассвет, чеканка монет, одиночные географические объекты (гора или дерево) и т.д.

Символ: отличается от божества к божеству.

Священнослужители: отличаются от божества к божеству (жрецы); отличаются от божества к божеству (паладины).

Вестник: нет.

Религиозные праздники: отличаются от божества к божеству.

Обязанности: отличаются от божества к божеству, но связаны с его сферами.

Грехи: игрок и ведущий должны выбрать для божества два-три малых греха, один-два больших и один смертный.

Ключевая сила: выбирается ведущим как соответствующая вере. Ключевое заклинание не может быть выше *рангом*, чем *закалённый*.

Силы: список сил младшего божества должен содержать не более четырёх заклинаний ранга *новичок*, двух — *закалённый* и одного — *ветеран*; заклинания обязаны соответствовать сферам божества. Ведущий и игроки должны вместе поработать над выбором заклинаний.

Аспекты: определяются ведущим и игроком как соответствующие религии.

Религиозные черты: младшие божества не дают последователям религиозных черт.

Особенности: жрецы младших божеств не получают бесплатную черту *полезные связи*, но также и не получают изъян *подчинённый*, поскольку храмы младших не так хорошо организованы, как храмы старших.

Описание младших богов практически лишено подробностей. На это есть несколько причин. Во-первых, существуют тысячи младших богов, множество из которых имеют общие черты с одним или двумя небольшими отличиями. Например, описание Вестри, бога западного ветра, почти идентично таковому для Остри, бога восточного ветра.

Во-вторых, младшие боги могут стать отличным инструментом ведущего. Если ведущий хочет ввести в приключение маленький культ, он может описать его детально, не беспокоясь о том, соответствует ли это каноническим представлениям о культе старшего божества.

В-третьих, это отличный инструмент для игроков, которые хотят немного заклинаний, но без всех тех игровых проблем, которые приходят вместе с членством в большой организации. Работая совместно с ведущим, игрок может создать какого угодно бога при условии, что он узкоспециализирован, и что его одобряет ведущий. Например, птицы — довольно широкая категория, как и горы. Герой должен выбрать конкретный вид птиц или конкретную гору, над которой властвует его бог.

Составляя список заклинаний младшего божества, ведущий должен выбирать настолько узкоспециализированные заклинания, насколько это возможно. Например, Остри может даровать силу *поток* с аспектом *воздух*, но если он допускает силу *призыв элементаля*, она ограничена только призывом воздушного элементаля. Узкие границы возможностей — цена за поклонение младшему божеству.

В конце времён младшие боги не будут обладать и толикой силы, необходимой для того, чтобы соперничать со старшими богами, описанными ниже. Большинство младших богов — всего лишь аспекты старших, они упоминаются в описании соответствующего божества, и им поклоняются наряду со старшим богом. Например, когда жрица Тунора, бога ветра, повора-

чивается к западу лицом, чтобы произнести заклинание или молитву, она тем самым восхваляет Остри. По существу, использование младших богов — это дополнительная возможность для ведущего, и окончательное решение об их способностях остаётся за ним.

Святилища

В описаниях богов вам неоднократно встретится упоминания посвящённых им святилищ. Не следует думать, что это должно быть какое-то строение.

В Рассилоне святилища могут принимать вид не только небольших построек, но и отдельно стоящих камней, статуй, больших старых деревьев и т.д. Святилищами также могут становиться любые помещения, в которых хранятся почитаемые предметы, что можно встретить в домах знати, общинных залах и т.д.: доспехи, древнее оружие, священные книги и даже просто вырезанные на стенах изображения символов богов.

Вали

Титулы: Владыка чумы, Король вредителей, Крысиный король, Портящий, Знающий людское зло, Тощий, Бьющий в спину, Владыка обжорства.

Сферы: порча, паразиты, болезни, голод, пороки, потворство, вероломство, месть.

Символ: жирная крыса, покрытая нарывами.

Священнослужители: чумоносцы или растлители (священники), владыки крыс или незримые руки (паладины).

Вестник: болезненно толстый получеловек-полукрыса, покрытый сочащимися кровью язвами.

Религиозные праздники: каждый день отдыха.

Обязанности: распространять телесные и душевные недуги, морально разлагать порядочных людей, предаваться разврату разного рода, потворствовать предательству.

Грехи: (малые) убить крысу или другого вредителя; не совершить предательство, когда это возможно; не прикасаться к предложенной тебе еде или питью; **(большие)** лечить болезнь; не разлагать кого-то морально, когда есть возможность; не предаваться порокам хотя бы раз в месяц; **(смертные)** не предаваться разврату хотя бы раз в месяц.

Ключевая сила: *болезнь* (чумоносцы или владыки крыс) или *обаяние* (растлители или незримые руки). Вторая сила может быть изучена как обычно.

Силы: болезнь, доспех, друг зверей (только животные-вредители), жертвоприношение, защитник веры, кукла, ночные кошмары, обаяние, обнаружить/скрыть, оглушение, подземный ход, превращение (только в животных-вредителей), призыв вестника, призыв демона (только перевёртыша, беса, чумного демона и суккуба/инкуба), путы, смертоносная аура, сокрушение, стена, тьма, убежище, ужас, усилить/ослабить параметр, упадок сил.

Аспекты: *аспекты* сил Вали обычно включают *болезнь*, *животных-вредителей* или *растление* и *порчу* в том или ином виде.

Хела повелевает нежитью, а Найт — тьмой, но Вали считается предводителем злых богов. За исключением тьмы и нежити, Вали повелевает всеми аспектами зла. Его изображают как тучного мужчину, покрытого ранами и нарывами, часто с крысами, ползущими по его ногам.

Он считается покровителем всех грешников, но многие попрошайки поклоняются ему в надежде, что он не даст крысам поедать их пищу (или их конечности) и избавит от болезни. Также ему поклоняются многие развращённые личности, будь то страдающие зависимостью от азартных игр люди, готовые пойти на воровство или убийство ради нескольких монет, или аристократы, предающиеся оргиям, чтобы разнообразить приевшуюся жизнь.

Добропорядочные фермеры делают ему подношения перед севом, чтобы обезопасить растения от болезней, грозящих голодом, а также во время сбора урожая, чтобы отвлечь его внимание от амбаров.

Храмы Вали обычно располагаются в самых бедных частях города, если не под улицами, и служат домом для множества крыс и прочих паразитов. На стенах растёт плесень, наполненная болезнетворными спорами, а мусор лежит огромными кучами. Некоторые храмы существуют в других частях городов, обычно маскируясь под бордели, наркопритоны и игорные дома. Представительный облик этих мест обманчив, как и обольстительные манеры жрецов: под перчаткой безобидных забав скрываются кривые когти порока.

Служители Вали делится на две ветви. Первая следует таким сферам Вали, как болезни, чрезмерное потакание прихотям и паразиты. Омерзительно толстые, больные и развращённые безо всякой надежды на искупление, они вызывают голод и ищут возможности для распространения эпидемий и увеличения числа животных-вредителей. Жрецы обычно работают с болезнями, в то время как паладины предпочитают компанию крыс и других вредителей.

Вторая ветвь посвящена пороку, вероломству, мести и растлению. Эти служители Вали более опасны, поскольку их единственной обязанностью является развращение добропорядочных людей и направление их на путь порока и греха. Жрецы развращают невинных словами и обещаниями, в то время как паладины предпочитают действовать, устраняя врагов или добывая жертвам «подарки», которые поведут тех вниз по пути порока и разврата.

Праздники и церемонии, посвящённые Вали, подразумевают обильные возлияния и другие нечестивые развлечения. Оргии, пьяные игрища, принятие наркотиков, самоувечья и садомазохизм — все это практикуется, и довольно часто.

Вар

Титулы: Мастер-торговец, Владыка ярмарок, Заключающий договоры, Величайший торговец, Красноречивый.

Сферы: торговцы, торговля, переговоры, контракты, чеканка монет, богатство.

Символ: весы со стопкой монет и мешком на чашах.

Священнослужители: барышники (священники), ловцы воров (паладины).

Вестник: нарядно одетый торговец, держащий счётную книгу с вытисненным символом Вара.

Религиозные праздники: каждый день рынка.

Обязанности: содействовать торговле, обеспечивать выгодные сделки.

Грехи: (малые) не жертвовать ежемесячно 25 зщ в храм Вара; давать деньги бедным; допускать, чтобы запасы товаров были украдены; продавать товары в убыток; попасться на уклонении от уплаты налогов; торговать крадеными товарами; **(большие)** не получать >прибыль ежемесячно; разорвать договор; жульничать с мерами или весами; **(смертные)** быть пойманным на контрабанде; потерять регулярный источник дохода.

Ключевая сила: *обаяние.*

Силы: кукла, мечелом, обнаружить/скрыть, открыть/запереть (только запереть), полиглот, призыв вестника, путы, смятение, сон, стрела, телепортация, телохранитель, тишина, убежище, ужас, усилить/ослабить параметр (только смекалка, характер, запугивание, убеждение и уличное чутьё), ускорение, часовой, щит.

Аспекты: любые, кроме *некромантии.*

Наутиз — бог воров и грабежа, а его брат-близнец Вар покровительствует законной торговой деятельности.

Вар изображается как молодой мужчина приятного вида, держащий весы в правой руке и со свободной левой, протянутой будто бы в ожидании оплаты. Его лицо на изображениях никогда не выражает эмоций.

Святилища Вара можно найти в центре большинства торговых площадей, а также в домах богатых торговцев, которые получают выгоду благодаря его покровительству. Склады часто помечаются символом Владыки ярмарок одновременно для получения благословения этого бога и для предостережения воров. Храмы существуют только в больших городах или пор-

тах и часто служат крытыми рынками или местами для встреч и переговоров, где торговцы могут обсудить деловые вопросы в отдельных комнатах.

Его жрецы или сами занимаются торговлей, или нанимаются на службу в качестве советников к семьям торговцев. Паладины нанимаются на службу к торговцам, но не для защиты от орков или бандитов (это монополия Железной гильдии с благословения Вара), а для защиты от воров. Обе ветви священнослужителей одеваются богаче последователей других богов, и обычно хорошо воспитаны и тщательно ухожены. В торговых делах они очень неуступчивы, за что их нередко называют скрягами.

Церемонии обычно вращаются вокруг пожертвования денег. Хотя Вар хочет, чтобы у его жрецов хорошо шли дела, он ожидает долю прибыли в обмен на благословение. Предпочтительным пожертвованием являются монеты. Их переплавляют или гнут, чтобы предотвратить повторное использование недобросовестными жрецами или ворами.

Дартар

Титулы: Бич слабых, Пожиратель мёртвых, Владыка ужаса, Кричащий во тьме, Обретающий силу в несчастьях, Осквернитель.

Сферы: массовые убийства, бессмысленное насилие, резня, каннибализм, орки, гоблины.

Символ: ослеплённая отрубленная голова со следами зубов

Священнослужители: псы (жрецы), волки (паладины).

Вестник: гигантский воин в полном латном доспехе и с огромным оружием.

Религиозные праздники: нет. Празднования проводятся после успешного завершения актов насилия.

Обязанности: купаться в чужой крови, очищать общество от слабых, усиливать других через конфронтацию.

Грехи: (малые) есть плоть разумного существа реже раза в неделю, быть побитым более слабым противником; **(большие)** оставить выживших, есть растительную пищу чаще раза в месяц; **(смертные)** избегать кровопролития, проявлять милосердие.

Ключевая сила: сокрушение.

Силы: боевая песнь, взрыв, губительная сфера, дар воина, дар полководца, доспех, защитник веры, неуязвимость к оружию, неуязвимость к стихии, облако смерти, поток, призыв вестника, призыв демона (только цепной демон, демон-солдат, бичеватель, шипастый демон и демонический скакун), проворство, стрела, убежище, усилить/ослабить параметр (только сила, выносливость, драка, стрельба и метание).

Аспекты: любые, кроме *некромантии*.

Даргар — сын Тива, но куда более кровожадный, чем отец. В то время как Тив наслаждается битвами ради битв, Даргар покровительствует бессмысленному насилию и кровавой бойне. Немногие представители цивилизованных народов поклоняются ему. Обычно Даргара изображают как зловещего воина, увешанного жуткими трофеями и с головы до ног забрызганного кровью.

Посвящённые ему храмы всегда расположены вдали от нахоженных мест, часто под землёй, и украшены ужасными трофеями. Помимо отрубленных голов и конечностей, среди них нередко можно увидеть подвешенные к потолку трупы с содранной кожей или прикованные к стенам выпотрошенные тела. Священнослужители обычно носят с собой или на себе небольшие трофеи вроде кистей рук, ушей и языков.

Храмы Даргара не сотрудничают друг с другом. Пока не объявлен большой военный поход, группы последователей смотрят друг на друга как на соперников в борьбе за благоволение Даргара. Таким образом, члены культа в равной степени сражаются и с чужаками, и друг с другом.

Служители Даргара проповедуют, что их бог — не враг цивилизованным народам, но союзник, отсеивающий слабых, мешающих остальным раскрыть свой истинный потенциал, и заботящийся о том, чтобы только сильные выживали и оставляли потомков. Милосердие, как они говорят, — удел слабых.

Жрецы — обычно палачи или военные лидеры, в то время как паладины — безжалостные убийцы, уничтожающие всех, кто переходит им дорогу. Повсеместно в цивилизованных странах культ объявлен вне закона, и его приверженцы могут ожидать от суда использование их собственной философии «милосердие — удел слабых» против них же на примере казни всех членов культа.

Большинство праздников в честь бога резни включает пытки, убийства и пожирание плоти жертв. Иногда жертвы убивают друг друга в варварских гладиаторских боях. Выжившие удостаиваются «чести» быть съеденными заживо.

Истер

Титулы: Мать растений, Мать животных, Всеобщая мать, Зелёная богиня, Питающая, Защитница природы, Щедрая, Мать урожая, Ячменная королева, Дарующая хлеб.

Сферы: животные, растения, круговорот жизни, плодородие, рождение.

Символ: медвежья лапа, держащая дуб.

Священнослужители: у Истер есть две ветви священников, известных как сеятели (для растительного аспекта) и заводчики (для животного). Жнецы — единственная ветвь паладинов.

Вестник: покрытая корой человекоподобная фигура с головой, хвостом и лапами, принадлежащим разным животным.

Религиозные праздники: день молока. Первые дни первой недели месяца плуга, месяца сева, месяца стрижки и месяца сена такие же праздничные, как и день песен месяца урожая. Самый главный праздник приходится на первый день весны; эта дата меняется от года к году в зависимости от того, каким днём объявляют начало весны.

Обязанности: заботиться о растениях и животных, заботиться о природе, поддерживать баланс между цивилизацией и дикой природой.

Грехи: (малые) есть рыбу или мясо чаще трёх раз в неделю (кроме как во время голода); попустительствовать жестокому обращению с беззащитным животным; жестоко обращаться с животными; носить мех животного, умершего не по естественным причинам; **(большие)** охотиться для развлечения или из жестокости; мучить диких животных; **(смертные)** сознательно уничтожать посевы (жатва не считается уничтожением) или жечь леса.

Ключевая сила: *друг зверей* (заводчики или жнецы) или *путы* (сеятели или жнецы). Вторая сила может быть изучена как обычно.

Силы: глиф, губительная сфера, друг зверей, защита от окружающей среды, защитник веры, зоркость, исцеление, лёгкий шаг, мост, ночное зрение, паучьи лапы, пир, подземный ход, починка, превращение, призыв вестника, призыв зверя, призыв элементаля (дерева), пробудить древо войны, прыжок, путы, стена, стрела, убежище, увеличение/уменьшение, укрытие, управление элементами (только землёй), усилить/ослабить параметр, часовой, ясновидение.

Аспекты: священнослужители должны использовать аспекты, связанные с *растениями* или *животными*, когда это возможно.

Дочь Эрты, Истер — богиня животных и растений, а также плодородия и рождения новой жизни. Она принимает две формы.

Первая — это почтенная женщина, окружённая животными. Вторая также почтенная женщина, но с увитыми лозой ногами и со стеблями пшеницы и ячменя в волосах. Обе статуи всегда изготавливают из дерева, упавшего по естественным причинам (в противоположность срубленным или сваленным).

Большие общины располагают храмами, посвящёнными Истер, которые служат пунктами ветеринарной и акушерской помощи (хотя храмы Эйру также выполняют последнюю функцию). Святилища можно найти в любой фермерской общине; обычно это поставленные вертикально камни, украшенные резьбой, которые обозначают границы между полями. Символ Истер часто изображают на зернохранилищах для отпугивания крыс и других грызунов (животных, которые не находятся под её защитой).

Её священнослужители делятся на две ветви: сеятелей, заботящихся о растениях, и заводчиков, присматривающих за животными. Эти ветви также делятся на взращивателей и отшельников.

В обязанности взращивателей входит благословение посевов и скота, помощь в сборе урожая, лечение больных животных, выпекание хлеба и тому подобные вещи. Отшельники более отделены от общества, как правило, тяготеют к отдалённым местам и следят за тем, чтобы орки не разоряли леса, а охотники не били больше животных, чем им нужно. Все жрецы Истер находятся в хороших отношениях с эльфами и друидами, а также со многими магами земли.

Паладины Истер — жнецы — военизированная версия жрецов, которые поклялись защищать дикую природу. В отдалённых общинах они сами занимаются охотой, следя за соблюдением равновесия между желаниями и потребностями.

Праздники всегда включают в себя жертвоприношения. Обычно это ломти мяса, фрукты и овощи. После благословения подношения распределяются между верующими и съедаются как часть религиозного пиршества.

Кеназ

Титулы: Разжигающий, Владыка вулканов, Огненный плащ, Горящий, Углеликий, Тепло очага.

Сферы: огонь, очаги, вулканы, пламя.

Символ: пригоршня раскалённых докрасна углей.

Священнослужители: хранители очага (священники), пепельные клинки (паладины)

Вестник: представитель того же народа, что и герой, окутанный пламенем и с почерневшей покрытой пузырями кожей.

Религиозные праздники: каждый день солнца.

Обязанности: защищать Земли Очага, сокрушать порождения Ледяного пекла.

Грехи: (малые) по незнанию помогать прислужнику Ледяного пекла; есть необработанную огнём пищу (кроме явно не требующей обработки, например, фруктов); не сражаться с превосходящим тебя по силе чудовищем Ледяного пекла; повредить очаг, кузню или иной источник тепла; **(большие)** не сражаться с чудовищем Ледяного пекла, которое слабее тебя; разрушить очаг, кузню или иной источник тепла; **(смертные)** осознанно помогать прислужнику Ледяного пекла.

Ключевая сила: *щит*.

Силы: взрыв, глиф, губительная сфера, защита от окружающей среды (только от огня/жары), защитник веры, защитный круг, мечелом, неосязаемость/осязаемость (только неосязаемость), неуязвимость к стихии (только к холоду, холодному пламени, жару, огню, льду и воде), ночное зрение, облако смерти, оглушение, поток, превращение в элементаля (только огня), призыв вестника, призыв элементаля (только огненного, лавового и парового), прыжок, свет, смертоносная аура, сокрушение, стрела, тепловая маскировка, убежище, управление элементами (только огнём), ускорение, упадок сил.

Аспекты: священнослужители должны использовать аспект *жар* или *огонь*, когда это возможно. Они не могут прибегать к следующим аспектам: *холод*, *холодное пламя*, *лёд*, *некромантия* или *вода*.

Кеназ — бог стихии огня, сын Сигеля, владыки солнца. Подобно отцу он ярый противник обитателей Ледяного пекла, в особенности последователей выскочки-Трима. Также Кеназ — близкий союзник Эрты, дающий жар её кузнецам, когда те работают с металлом. Его изображают как чернокожего бородатого мужчину с красными или оранжевыми волосами.

В центре храмов Кеназа всегда горит священное пламя. От неофитов требуется следить за тем, чтобы священный огонь никогда не гас. Любое существо, которое решается потушить это пламя, приговаривается к смерти через медленное поджаривание над горячими углями.

Вне зависимости от погоды, в храмах Кеназа всегда жарко благодаря множеству пылающих очагов. В некоторых поселениях жрецы разрешают бездомным спать ночью в передней части храма, вне досягаемости колючих ветров, продувающих окрестности.

Святилищ Кеназа очень немного — большинство из них располагается в кузницах, хозяева которых, как правило, одновременно молятся Кеназу и Эрте. Однако у многих жителей Рассилона, особенно у тех, кто живёт вблизи Ледяного пекла, в очаге есть специальный камень с нанесённым на него символом Кеназа.

Служители Кеназа, как и Сигеля, должны посвящать своё время сражениям со злыми обитателями Ледяного пекла; также в их задачи входит выяснить, почему солнце блекнет, а царство огненной стихии становится все более труднодоступным. Некоторые священнослужители выполняют последнюю задачу научными методами, в то время как другие рыщут по Ледяному пеклу в поисках ключей к разгадке.

Праздники обычно включают в себя действия, тем или иным образом связанные с огнём. В большинстве случаев огонь — это просто центральный объект поклонения. Жрецы танцуют вокруг пламени и кидают небольшие подношения в очаг. Многие церемонии включа-

ют в себя хождение по углям и помещение конечностей (или даже всего тела) в языки пламени.

Молитвы, обращённые к Кеназу, всегда пишут на бумаге и бросают в огонь, и дым уносит их слова наверх к небесам.

Майра

Титулы: Госпожа магии, Прядильщица нитей, Белое око, Ночная дозорная, Скрывающая секреты.

Сферы: магия (во всех формах), тайны, прорицание, оккультные материи.

Символ: половина луны (диск, разделённый на серебряную и чёрную части), украшенная символом бесконечности.

Священнослужители: Орден растущей луны (жрецы), Орден убывающей луны (паладины).

Вестник: человеческая фигура в плаще с капюшоном, полы которого украшены символами всех видов магии.

Религиозные праздники: каждый день луны.

Обязанности: поддерживать магические поля, защищать реликвии.

Грехи: (малые) разрушить алхимическое изделие (использование не считается разрушением); не приветствовать луну каждую ночь; не творить заклинания как минимум один раз в день; содействовать другим в ослаблении магических способностей заклинателя; **(большие)** навсегда ослабить магические способности заклинателя; потерять способность взаимодействовать с магической реликвией; **(смертные)** уничтожить магическую реликвию.

Ключевая сила: *рассеивание*.

Силы: глиф, защита от сверхъестественного, защитный круг, изгнание, неосязаемость/осязаемость, неуязвимость к стихии, обнаружить/скрыть, оглушение, подавление магии, полёт, предвидение, призыв вестника, призыв элементаля, свет, стена, стрела, телепортация, тьма, убежище, управление элементами, щит.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые *аспекты*.

Майра — богиня магии, чьим воплощением является луна, бледный свет которой оказывает влияние на магические потоки во всем мире. Большинство магов, вне зависимости от их традиции, поклоняется ей, поскольку все они зависят от фаз луны. Её изображают как женщину в капюшоне, держащую небольшой ткацкий станок в левой руке и сферу, символизирующую луну, в правой.

Святилища Майры редко встречаются за пределами жилищ магов, хотя некоторые поселения поклоняются её лунному аспекту. Храмы служат хранилищем магических знаний; они хорошо защищены глифами и охраняются паладинами от воров, юстициаров и членов Реликвария. В центре каждого храма располагается открытое помещение, где проводят ритуалы под светом Луны. Во многих храмах установлены стеклянные крыши, пропускающие лунный свет, но оберегающие от возможных нарушителей (и плохой погоды).

Служители Майры поклоняются первородной магической энергии мира, а не отдельным потокам, столь любимым чародеями. Взамен она дарует своим последователям способность творить любые заклинания, хотя и не настолько хорошо, как маг-специалист. Многие её жрецы — алхимики, проводящие свои дни в создании одноразовых магических вещей.

Паладины нанимаются в качестве телохранителей к тем, кто не доверяет магии или у кого есть причины опасаться магической атаки. Они также исследуют древние руины в поисках давно утерянной магии и приносят находки в свой храм. Естественно, паладины находятся в плохих отношениях с юстициарами и реликвариями, и жестокие столкновения с ними случаются довольно часто.

Празднества, посвящённые Майре, принимают формы мистерий, выглядящих со стороны, как чтение тарабарщины. Все гимны и молитвы держатся в секрете, а их значение сокрыто от ушей и глаз прихожан. Некоторые церемонии включают предсказания, ко-

торые могут принимать различные формы. Хотя гадание с помощью карт и рун встречается чаще всего, также толкуют сновидения, гадают по погоде, полёту птиц, остаткам травяных отваров, ряби от падения капель и многими другими методами.

Найт

Титулы: Скрывающая, Владычица ночи, Госпожа тьмы, Бьющая в спину, Ползущая тень, Чёрный клинок, Незримая.

Сферы: убийцы, тьма, сокрытие, хранение секретов, тайные убийства.

Символ: вихрь тьмы на сером фоне.

Священнослужители: владыки тени (жрецы), чёрные клинки (паладины).

Вестник: чернильно-чёрная человеческая фигура.

Религиозные праздники: каждый день новолуния. В месяц тумана эти дни считаются большими религиозными праздниками. Зимнее солнцестояние — главный религиозный праздник.

Обязанности: совершение убийств, уничтожение знаний, распространение невежества, сокрытие предметов.

Грехи: (малые) распространять знания; не уничтожить как минимум одну книгу в месяц; написать книгу или прочитать лекцию; **(большие)** нарушить секретность; позволить, чтобы сокрытый тобой объект или секрет был раскрыт; **(смертные)** раскрыть доверенный тебе большой секрет; провалить заказанное убийство.

Ключевая сила: *тьма*.

Силы: жертвоприношение, защитник веры, зоркость, изгнание, невидимость, неосязаемость/осязаемость, неуязвимость к стихии (только к тьме и свету), ночное зрение, ночные кошмары, обнаружить/скрыть (только скрыть), отвага/паника (только паника), паучьи лапы, подземный ход, призыв вестника, призыв элементаля (только тени), проворство, путы, смятение, сокрушение, стрела, телепортация, тепловая маскировка, тишина, туман, убежище, ужас, уменьшить (не увеличить), усилить/ослабить параметр (только ловкость, лазание, драка, стрельба, маскировка и метание), часовой, щит, ясновидение.

Аспекты: служители Найт должны использовать аспект *тьма*, когда это возможно. Они не вправе обращаться к аспектам *свет* или *огонь*.

Найт — богиня злых намерений, владычица тьмы и всего, что таится в тенях. Служители Хони считают её особенно отвратительной, поскольку она противостоит их богу. Хранители знаний, даже те, кто не поклоняется Хони, также считают последователей Владычицы ночи своими заклятыми врагами. Её статуи имеют женскую форму, лишённую каких-либо отличительных особенностей. Вне зависимости от того, какой материал использовался при создании, статуи всегда окрашены в чёрный цвет.

Храмы Найт располагаются под землёй или в затемнённых комнатах. Привнесение света в храм расценивается как осквернение, и ради выслеживания нарушителя и отмщения жрецы пойдут на любые издержки. Святилища встречаются редко и располагаются в диких пещерах, где местные последователи Владычицы Ночи собираются втайне, вдали от любопытных взглядов соседей.

Паладины Найт — наёмные убийцы. Хотя существует множество гильдий убийц, тот, кто обладает достаточными средствами, всегда обращается к культу Найт. Жрецы обычно более заинтересованы в уничтожении знаний и сохранении тайн. Также у них есть ещё один сомнительный род деятельности: многие служат исповедниками при могущественных людях, которые доверяют им свои тёмные секреты в надежде очистить свои души через исповедь. Известно, что жрецы временами помогают реликвариям, поскольку они заинтересованы в сокрытии знаний, а не в их сборе для последующего использования.

Большинство церемоний включает в себя уничтожение знаний. Сожжение книг — ос-

новная форма уничтожения знаний, которая также служит жертвоприношением. Некоторые учёные верят, что Найт тайно собирает все знания вселенной для себя, хотя никто не осмеливается рассуждать о том, с какой целью это делается. В особых случаях жрецы или паладины, часто совершавшие грехи, подвергаются наказанию: им вырезают языки и отсекают руки, в то время как закутанные в тяжёлые плащи жрецы поют тёмные и мрачные гимны, чтобы заглушить крики.

Наутиз

Титулы: Властелин воров, Длинная рука, Поставщик богатства, Верховный собиратель, Расхититель гробниц, Тихий, Обогатитель, Владыка удачи, Рука судьбы, Змееглазый старик.

Сферы: воровство, удача, маскировка, сокрытие.

Символ: открытая дверь.

Священнослужители: поставщики (жрецы), расхитители гробниц (паладины).

Вестник: безвкусно одетый худой человек.

Религиозные праздники: второй день рынка каждого месяца. Также индивидуальные празднования проводятся после завершения прибыльного предприятия.

Обязанности: обогащаться путём краж, обходить любые системы безопасности.

Грехи: (малые) быть ограбленным; быть пойманным на месте преступления; не украсть вещь ценностью минимум в 100 зщ раз в месяц; **(большие)** быть уличённым в совершении преступления; остаться без денег; не украсть вещь ценностью минимум в 500 зщ раз в сезон; **(смертные)** предать доверие единоверца; не украсть вещь ценностью минимум в 1000 зщ раз в год.

Ключевая сила: *усилить/ослабить параметр* (только *ловкость*, *лазание*, *взлом*, *внимание* и *маскировка*).

Силы: везение/невезение, защита от сверхъестественного, защитник веры, любимчик судьбы, могильный глас, невидимость, неосязаемость/осязаемость (только неосязаемость), ночное зрение, обнаружить/скрыть, открыть/запереть, паучьи лапы, призыв вестника, подавление магии, подземный ход, полиглот, рассеивание, свет, смятение, стрела, тишина, тьма, убежище, увеличение/уменьшение, ясновидение.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые аспекты за исключением *некромантии*. Персонажи с воровскими наклонностями часто предпочитают аспект *тьма*.

Особенности: Наутиз — жадный бог. Каждый месяц жрецы должны приносить ему в жертву не менее 50 зщ в виде монет или ценностей; не сделать этого считается малым грехом. Будучи азартным игроком, Наутиз предлагает последователям рассчитаться с ним с помощью азартной игры типа пасьянса. Герой должен пройти *встречную проверку азартных игр* (он может *жульничать* — Наутиз этого ожидает) против *азартных игр* со значением d12+2. Если жрец проигрывает, он должен богу 100 зщ, если выигрывает, то он ничего не должен в этом месяце.

Наутиз — покровитель воров, расхитителей гробниц, азартных игроков и беззаботных людей. Его братья — Хони и Вар. Статуи Наутиза достаточно редки и изображают его как человека в капюшоне с пригоршней монет в левой руке и парой игральных костей в правой.

Служители Наутиза не афишируют своё существование. В большинстве городов культ объявлен вне закона, а жрецов, пойманных на воровстве, сурово наказывают. Из-за этого храмы зачастую располагаются в системе стоков или в неблагополучных районах города, где патрули стражи появляются редко. Многие из них часто меняют местоположение, чтобы арестованные воры не могли раскрыть его местонахождение.

Жрецы обычно возглавляют воровские гильдии или работают в поселениях, некоторые содержат игорные дома. Паладины нередко за-

нимаются разграблением могил, как правило, защищённых магическими и обычными ловушками. Некоторые паладины предлагают свои услуги в качестве советников по безопасности, рассказывая торговцам и дворянам, как лучше защитить своё имущество. Наутиза это не беспокоит, пока его последователь исправно платит за свои знания. Хотя чаще всего священнослужителями движет жадность, они порой разыскивают защищённые от разграбления гробницы, просто чтобы напомнить людям о том, что ничто не может оставаться нетронутым навечно.

Не существует формальных церемоний, посвящённых Наутизу. Когда служители хотят воздать хвалу своему богу, они идут и похищают что-нибудь ценное или принимают участие в азартных играх (обычно жульничая при любой возможности).

Непознаваемый

Титулы: Трикстер, Учитель скрытых путей.

Сферы: уловки, насмешки, оскорбления, барды, рассказчики.

Символ: монета с двумя ликами.

Священнослужители: шуты (жрецы), клинки радости (паладины).

Вестник: каждый раз меняет форму, принимая любой вид от попрошайки до короля.

Религиозные праздники: нет конкретного дня. Священнослужители проводят праздник раз в месяц.

Обязанности: обучать путём практического применения уловок и насмешек, напоминать всем людям о смирении.

Грехи: (малые) запугивать кого-либо; говорить всю правду; дурачить или провоцировать кого-то исключительно из злых побуждений; поддаться на провокацию или уловку кого-то с более низкими параметрами; учить кого-нибудь чему-либо без уловок и насмешек; **(большие)** не пытаться одурачить или спровоцировать врага хотя бы один раз за бой; **(смертные)** оскорбиться в ответ на уловку или насмешку в свой адрес.

Ключевая сила: *превращение*.

Силы: везение/невезение, волна, замедление, защитник веры, зоркость, имитатор, кукла, любимчик судьбы, мечелом, невидимость, неосязаемость/осязаемость, неуязвимость к оружию, обнаружить/скрыть, отвага/паника, подземный ход, призыв вестника, призыв демона (только демона-перевертыша), проворство, путы, рассеивание, свет, смятение, телекинез, телепортация, тишина, тьма, убежище, ужас, управление элементами, усилить/ослабить параметр, обаяние, шпион, щит, ясновидение.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые аспекты, кроме *некромантии*, и свободно менять их при каждом сотворении заклинания.

В именах содержится великая сила, поэтому Непознаваемый не раскрывает своё даже самым доверенным последователям. По этой же причине его никогда не изображают в физической форме. Барды и скальды, использующие сатиру, шуты, клоуны, аферисты и некоторые предсказатели поклоняются Трикстеру каждый по-своему.

Несмотря на репутацию острых на язык и капризных натур, служители Непознаваемого на самом деле являются учителями. В то время как жрецы Хони используют книги, последователи Трикстера учат путём ошибок и уловок. Жрец, знающий, что прямо перед ним расположена замаскированная яма, и провоцирующий врага броситься на себя, может научить жертву в следующий раз смотреть, куда она бежит.

Ключевое отличие между жрецами и паладинами заключается в том, что паладины учат врагов, одерживая над ними победу в бою. Они могут использовать насмешки для выведения противника из себя или уловки, чтобы тот потерял равновесие, прежде чем прижать меч к горлу противника и объявить его побеждённым. С противником, отказывающимся признать поражение, обычно обходятся безо всякого снисхождения.

Существует очень мало святилищ Непознаваемого, а храмов нет вовсе. Трикстер ожидает от своих служителей, что те будут жить среди членов общины и вдохновлять людей на поклонение при помощи шуток и весёлых выходок.

Характер церемоний и празднеств очень изменчив, поскольку Непознаваемый не любит повторения. Танцы, небылицы и остроты составляют основу поклонения, равно как и юмористические пьесы.

Норны

Титулы: Ткачихи судеб, Три сестры, Неотвратимые.

Сферы: судьба, предназначение, прошлое, настоящее, будущее.

Символ: ткацкий станок.

Священнослужители: изрекающие судьбу (жрецы), руки предназначения (паладины).

Вестник: закутанная в плащ фигура, держащая в одной руке песочные часы, а в другой — длинный гобелен, один конец которого постепенно исчезает.

Религиозные праздники: нет. От служителей ожидаются молитвы после того, как происходит какое-либо судьбоносное событие.

Обязанности: следить за тем, чтобы судьбы мира и смертных шли своим чередом, обрывать жизни тех, кто искусственно продлевает своё земное существование, оберегать избранных судьбой.

Грехи: **(малые)** раскрыть слишком многое о прошлом или настоящем; **(большие)** позволить существу жить больше отведённого ему времени; позволить существовать созданию, которое не было рождено (нежити, демону или голему); **(смертные)** раскрыть слишком многое о будущем.

Ключевая сила: *предвидение*.

Силы: везение/невезение, защитник веры, защитный круг (только против механизмов, демонов и нежити), изгнание, имитатор, ис-

целение, любимчик судьбы, невидимость, отвага/паника, поддержка, правда о враге, призыв вестника, проворство, прозрение, путы, рассеивание, скорость, смятение, стрела, телепортация, усилить/ослабить параметр, упадок сил, щит.

Аспекты: аспекты обычно связаны со *временем*, но силы могут иметь любой аспект.

Урд, Верданди и Скульд вместе известны как Норны — три сестры, управляющие прошлым, настоящим и будущим соответственно. Согласно учению культа, история жизни каждого живого существа вплетена в момент его рождения в великий гобелен жизни, и эта судьба неизменна. Даже у богов продолжительность жизни предопределена. Норны ткут нити судеб, переплетая предназначения всех живых существ. Урд изображают как дитя или молодую девушку, Вердрани — как женщину средних лет, и Скульд — как осунувшуюся старуху.

Храмов, посвящённых Норнам, не существует, и даже святилища редки. Три сестры по природе подвластных им сфер являются частью всего сущего, и любые действия прославляют их, поскольку они являются частью судьбы каждого человека.

Жрецы обычно работают прорицателями. Хотя они не обладают способностью увидеть всю спутанную нить человеческой жизни, Норны даруют им короткое завуалированное видение, достаточное, чтобы обеспечить понимание того, каким путём должен следовать человек, но недостаточное для того, чтобы раскрыть, какая судьба его ожидает. Некоторые вещи человек должен открыть для себя самостоятельно. Даже другие боги связаны этими ограничениями, несмотря на несколько попыток обрести дар предвидения, совершённые богами (не только злыми) в доисторические времена.

Паладинам поручено выслеживать и уничтожать существ, которые не были рождены и у которых нет нити в гобелене, таких, как *нежить* (чьи физические останки уже достигли окончания нити жизни), *механизмы* (искусственная форма жизни) и *демоны* (созданные из душ грешников). Особенно они ненавидят *демонов-разоблачителей*.

Священнослужители никогда не проводят церемоний или праздников. Три сестры не ожидают и не требуют восхвалений от смертных.

Ньёрд

Титулы: Вечно полный кувшин, Бурлящий, Поток, Владыка морей.

Сферы: озера, реки, моря, моряки, вода.

Символ: кувшин, из которого льётся вода.

Священнослужители: навигаторы (жрецы), моряки (паладины)

Вестник: морская дева (в море) или грубый на вид матрос в мокрой одежде (на земле).

Религиозные праздники: каждый день мытья. День, когда новый корабль получает благословение, считается местным религиозным праздником.

Обязанности: защищать матросов и морских созданий и оказывать им помощь, следить за тем, чтобы вода в источниках была чиста и оставалась проточной.

Грехи: (малые) использовать мост через водоём, когда его можно безопасно перейти вброд или переплыть; позволить причинить вред водному созданию (кроме добычи для пропитания); не пить воду ежедневно; **(большие)** убить водное создание (кроме добычи для пропитания); не предпринять морское путешествие продолжительностью минимум неделю раз в год; **(смертные)** загрязнить источник воды; похоронить кого-либо в земле.

Ключевая сила: *защита от окружающей среды* (только от воды).

Силы: глиф, губительная сфера, друг зверей (только морские существа), защитник веры, исцеление, неосязаемость/осязаемость (только неосязаемость), неуязвимость к стихии (только к холодному пламени, огню, жару, льду и воде), оглушение, поддержка, починка, превращение (только в морских существ),

превращение в элементаля (только вода), призыв вестника, призыв зверя (только морских животных), призыв элементаля (только воды, грязи и пара), стена, стрела, туман, убежище, управление элементами (только водой), усилить/ослабить параметр (только судовождение и плавание), упадок сил, хождение по воде.

Аспекты: священнослужители должны использовать аспект *вода*, когда это возможно. Они не могут использовать аспекты *огонь* и *жар*.

Ньёрд управляет всеми водами мира, будь то реки, оазисы или океаны. Подобно водам, это божество может быть благожелательным и спокойным в одну минуту и разрушительным и злобным — в другую. Его изображают как бородатого мужчину с водорослями вместо волос. На изображениях в полный рост у него вместо ног рыбий хвост.

Ньёрд — один из четырёх богов стихий. Только моряки и рыбаки поклоняются ему напрямую, хотя фермеры ежегодно совершают церемонии в его честь, чтобы он давал своему брату Тунору достаточно воды для орошения полей, но не настолько много, чтобы их затопить.

Святилища, посвящённые Ньёрду, можно найти на всех кораблях, и многие матросы носят маленькие изображения этого бога в качестве оберега на тот случай, если они окажутся за бортом. Рядом с некоторыми источниками, особенно горячими, также располагаются святилища; маленькие кумирни возводят у дорог, пролегающих вдоль крупных рек. Многие мосты несут на себе выгравированное изображение символа Ньёрда, чтобы не оскорбить своим наличием божество. По традиции, любое новое судно, будь то ялик или огромный боевой корабль, благословляется навигатором, чтобы обеспечить удачу и умилостивить гневливую натуру Владыки морей.

В каждом достойном внимания порту есть храм Ньёрда, обычно расположенный в доках. Помимо места богослужений храмы служат бесплатными столовыми для рыбаков и матросов, от которых отвернулась удача, а также рынками, где рыболовы и изготовители парусов и сетей могут продать свою продукцию. Капитаны, ищущие морских пехотинцев по контракту, или матросы, желающие наняться на судно, используют храмы как места для встреч.

Жрецы выполняют обязанности капитанов кораблей или штурманов, хотя некоторые из них зарабатывают себе на пропитание профессией картографа. Паладины обычно служат по найму на судах, где они трудятся на вёслах и сражаются, когда возникает необходимость. И те, и другие несут ответственность за защиту источников воды. Иногда это означает убийство тех, кто отравляет источники, например, орков, или уборку отвалов после добычи полезных ископаемых. В течение зимы они вырубают блоки льда, чтобы маленькие реки могли течь. Некоторые много путешествуют, выполняя свою работу, другие ограничиваются определённым водоёмом или частью акватории.

Церемонии редко проводятся на земле, поскольку это оскорбляет Ньёрда. В жертву ему обычно приносятся монеты или изделия ручной работы, которые кидают в реку, озеро или море, чтобы Владыка морей мог их получить. Из животных в жертву обычно приносятся обитатели суши или птицы. Убийство морского создания считается грехом, за исключением случаев, когда это нужно для пропитания.

Риг

Титулы: Караульный богов, Страж небес, Смотрящий во тьму, Дозорный, Одноглазый бог.

Сферы: дозор, защита поселений, предупреждение опасности.

Символ: пара глаз, закрытый и открытый.

Священнослужители: глаза дозорных (жрецы), часовые (паладины).

Вестник: представитель того же народа, что и призывающий, но с восемью глазами, по паре с каждой стороны головы.

Религиозные праздники: нет. Священнослужители должны быть постоянно бдительны, не отвлекаясь на длительные церемонии. Однако каждый день, в который было предотвращено нападение, обычно отмечается каким-либо образом.

Обязанности: следить за общиной, избегать столкновений, применяя разведку.

Грехи: (малые) не заметить ловушку; отказаться стоять на часах, если не устал; позволить другим часовым в твою смену заснуть; позволить кому-либо застать себя врасплох; **(большие)** позволить кому-либо или чему-либо проскользнуть мимо себя во время дозора; попасть в засаду; **(смертные)** заснуть, стоя на часах.

Ключевая сила: обнаружить/скрыть (только обнаружить).

Силы: голос ветра, защита от окружающей среды, защитник веры, зоркость, невидимость, ночное зрение, полиглот, правда о враге, призыв вестника, свет, телепортация, тепловая маскировка, тишина, туман (только рассеивание), убежище, усилить/ослабить параметр (только выносливость, внимание, маскировка и выслеживание), управление погодой (только усмирение), ускорение, часовой, ясновидение.

Аспекты: любые, кроме *тьмы* и *некромантии*. Наиболее распространён *свет*.

Хотя Рига иногда зовут одноглазым богом, на изображениях у него два глаза. Происхождение этого имени основано на вере в то, что Риг, а также многие из его самых преданных последователей, могут спать с одним открытым глазом, будучи всё время начеку.

Святилища обычно расположены в смотровых башнях и казармах стражи, где часовые и дозорные могут помолиться о бдительности. Храмы можно найти в больших поселениях, где они служат казармами для дозорных и укреплениями. Храмы — это всегда высокие смотровые башни, на которых подвешен большой колокол, который звонит только в случае опасности. Во время войны служители Рига и Тива работают в тесном сотрудничестве; первые руководят оборонительными действиями, а вторые — наступательными.

Служители Рига несут ответственность за безопасность общины. В городах они работают совместно со стражей, обучают новых рекрутов и следят за защитными сооружениями. В деревнях они могут выполнять роль стражи. В то время как жрецы имеют склонность оставаться в поселениях, паладины обычно путешествуют как разведчики и следопыты, используя свои мистические силы для охоты на опасных чудовищ, совершающих набеги на сельскую местность. Чаще всего паладины сражаются со сверхъестественными существами или другим злом, например, нежитью или орками, но иногда они работают совместно с паладинами Улля, уничтожая волков и устраняя другие естественные угрозы.

Риг упорно несёт свой вечный дозор и не требует от своих последователей, чтобы те покидали свой пост ради проведения церемоний или иных торжеств. Выполнение своих обязанностей уже является достаточным восхвалением, однако во время дозора могут быть вознесены молитвы и спеты гимны.

Сигель

Титулы: Всевидящее око, Пылающее око, Отец света, Бич тьмы, Сжигающий врагов, Чистый.

Сферы: солнце, свет, чистота, добро.

Символ: золотой стилизованный солнечный диск.

Священнослужители: жрецы солнца (жрецы), рыцари солнца (паладины).

Вестник: получеловек-полудракон, сияющий солнечным светом.

Религиозные праздники: каждый день солнца. Летнее солнцестояние — большой религиозный праздник.

Обязанности: распространять идеи добра, нести в мир свет, бороться с силами тьмы.

Грехи: (малые) не приветствовать солнце каждое утро; находиться под землёй более одного дня; играть в азартные игры или чрезмерно пить алкоголь; совершить малое злодеяние; **(большие)** навсегда ослепить врага; отказаться сражаться с силами тьмы; не выступать против аморального поведения; совершить большое злодеяние; **(смертные)** осознанно помочь силам тьмы.

Ключевая сила: *свет*.

Силы: бич нежити, губительная сфера, защита от окружающей среды (только от огня/жары), защитник веры, защитный круг, зоркость, изгнание, невидимость, неуязвимость к стихии (только к холоду, холодному пламени, жару, огню, льду и воде), ночное зрение, облако смерти, оглушение, отвага/паника (только отвага), поток, предвидение, призыв вестника, призыв элементаля (только огня), смертоносная аура, стрела, телепортация, убежище, управление элементами (только огнём), ускорение, упадок сил, щит.

Аспекты: последователи должны использовать аспекты *свет*, *жар* или *огонь*, когда это возможно. Они не могут использовать аспекты *холод*, *холодное пламя*, *тьма*, *лёд* или *некромантия*.

После предательства Хелы Сигель, бог света, возглавил битву с силами тьмы, которые она выпустила в мир. Однако он исчез, и сейчас Скейта руководит боем. До Войны Снежной бури Очаг Сигеля (распространённое название Солнца), сияющий шар, который обогревал Земли Очага, светил очень ярко. С тех пор солнце ослабло, а его сияние померкло, как будто кто-то поместил пелену перед его пылающим оком. Служители Сигеля заметили, что их мощь ослабла, особенно в холодных землях.

Сигеля изображают как человека с сиянием вокруг головы, который символизирует вечное солнце. В правой руке он держит меч, а из его левой ладони поднимается язык пламени — свет чистоты.

Святилища Сигеля находятся в большинстве поселений Земель Очага и обычно имеют форму больших солнечных часов. В некоторых общинах одновременно поклоняются Сигелю и Майре, а святилища имеют пометки для отсчёта времени по Солнцу и Луне. Храмы можно найти только в больших городах, и они всегда просторны и ярко освещены. Зачастую их украшают золотом, излюбленным металлом бога. Многие паладины квартируются в храмах, чтобы отваживать воров.

Жрецы и паладины Сигеля совместно с последователями Скейты ведут войну против нежити. Однако сейчас слуги бога Солнца больше сосредоточены на том, чтобы предотвратить расширение Ледяного пекла. Многие из его жрецов работают вместе с рыцарями Очага, выступая в качестве целителей, духовных наставников или наёмников.

Празднества и церемонии проводятся на рассвете, в полдень и на закате. Самая распространённая форма поклонения — молитвы и гимны. Некоторые последователи посвящают Сигелю убийство порождений Ледяного пекла в надежде, что их смерть укрепит ослабшее божество.

Скейта

Титулы: Судья душ, Хранительница двух ключей, Привратница, Хранительница душ, Щитоносица богов.

Сферы: смерть, последнее правосудие, ненависть к нежити.

Символ: череп с топором в темени.

Священнослужители: плакальщики (жрецы), божественные убийцы (паладины).

Вестник: представитель того же народа, что и персонаж, осенённый божественной яростью.

Религиозные праздники: каждый день солнца. В месяц войны эти дни считаются большими религиозными праздниками.

Обязанности: уничтожать нежить и демонов.

Грехи: (малые) отказаться уничтожить нежить или демона-статиста; вступать в разговоры с демоном или нежитью (за исключением провокации и запугивания); позволить похоронить тело без благословения; осквернить могилу или иное место погребения; **(большие)** отказаться уничтожить нежить или демона-*дикую карту*; не провести раз в год неделю в Гиблых землях; **(смертные)** добровольно помочь нежити, демону или жрецу Хелы.

Ключевая сила: *бич нежити*.

Силы: глиф, губительная сфера, дар воина, доспех, защита от сверхъестественного, защитник веры, защитный круг, изгнание, исцеление, мечелом, могильный глас, невидимость, неосязаемость/осязаемость (только осязаемость), неуязвимость к оружию, неуязвимость к стихии (только к некромантии), облако смерти, отвага/паника (только отвага), призыв вестника, проворство, рассеивание, свет, сокрушение, стрела, телохранитель, тепловая маскировка, убежище, усилить/ослабить параметр, щит.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые аспекты, кроме *тьмы* и *некромантии*.

Скейта, дочь Тива, некогда была младшим божеством войны. В её обязанности входило благословлять воинов-женщин перед битвой и собирать души павших последователей для их последующей отправки в пиршественный зал её отца.

Когда Хела открыла врата в Бездну, Скейта присоединилась к Сигелю в борьбе с хлынувшим потоком душ. Несмотря на множество ран, она оттеснила Хелу от врат и заперла их, предотвратив побег ещё большего числа мятежных духов.

В качестве награды за помощь Сигель выдвинул Скейту на должность богини смерти и судьи душ взамен Хелы. С момента исчезновения Сигеля она также стала главным божеством последователей света, хотя она и не покровительствует этому аспекту бытия.

Скейту изображают как облачённую в броню женщину с суровым лицом. По представлениям саксов она носит кольчугу, по представлениям эльфов — кожаную броню, а анари и гномы отдают предпочтение латам. В правой руке она держит меч, в левой — щит.

Святилища в её честь можно найти на кладбище любого поселения; зачастую это просто каменная статуя ворона с распростёртыми крыльями. Её храмы — тёмные и мрачные места, где звуки кажутся приглушёнными. Они испещрены многочисленными усыпальницами, в которых покоятся жрецы и паладины, павшие в битве с нежитью. Хотя их бренные останки покоятся в тишине, их души продолжают сражаться в загробном мире. Для последователей этой веры война с силами зла длится вечно.

Служители Скейты выполняют два типа обязанностей. Во-первых, они отвечают за благословение умерших, чтобы они достигли чертогов Скейты, не будучи перехваченными тёмными силами. Во-вторых, они ведут вечную войну с нежитью. Последнее принесло им большую известность. Жрецы и паладины выполняют во многом одни и те же функции, но вторые придерживаются более воинственных взглядов. И те, и другие обычно суровы и лишены чувства юмора, поскольку, выполняя свои обязанности, они сталкиваются со многими ужасами.

Церемонии и празднества вращаются вокруг смерти. Похоронные песни, поэмы о павших героях и восхваление погибших товарищей составляют большую часть религиозного действа. Молитвы и гимны сосредоточены на ушедших душах в надежде на то, что Скейта признает их невиновными в грехах.

Тив

Титулы: Оружие богов, Божественный топор (или меч, или копьё и т.д.), Щит богов, Забирающий жизнь, Владыка битвы.

Сферы: битва, храбрость, война, победа.

Символ: скрещённые мечи поверх щита.

Священнослужители: щиты (жрецы), мечи (паладины).

Вестник: гигантский воин в полном латном доспехе и с огромным оружием.

Религиозные праздники: день перед большой битвой и после неё, а также каждый день ключа месяца войны.

Обязанности: отважно сражаться, сразить много врагов, снискать славу благодаря воинским умениям, защищать тех, кто попросит о помощи.

Грехи: (малые) пощадить более слабого противника; быть побеждённым в бою равным или более сильным противником; **(большие)** избегать боя с более слабым противником; быть побеждённым в битве без уважительной причины; **(смертные)** сдаться без боя.

Ключевая сила: *доспех* (щиты) или *сокрушение* (мечи). Вторая сила может быть изучена как обычно.

Силы: боевая песнь, взрыв, волна, дар воина, дар полководца, доспех, замедление, защитник веры, меткость, мечелом, неуязвимость к оружию, неуязвимость к стихии, облако смерти, оглушение, поток, призыв вестника, проворство, сокрушение, стрела, убежище, усилить/ослабить параметр (только характер, сила, выносливость, драка, верховая езда, стрельба и метание), ускорение, упадок сил, щит.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые аспекты, кроме *некромантии*.

Тив — покровитель войны. Он не отдаёт предпочтение ни одному народу или идее, требуя только вести войну и проливать кровь. В связи с этим его нельзя назвать однозначно добрым или злым божеством; однако, в отличие от Даргара, который специализируется на бессмысленных убийствах, обычно считается, что Тив находится на стороне цивилизованных народов.

Среди последователей Тива не существует единого изображения божества. В зависимости от культуры или народа, к которому принадлежит жрец, и от его предпочитаемого оружия, Тива изображают облачённым в различную броню и с разным оружием. У всех этих изображений есть одна общая черта — ожесточённое, решительное выражение лица.

Солдаты, ополченцы, морские пехотинцы и наёмники, а также многие племена гоблинов и орков — его главные последователи, хотя большинство людей, сталкивающихся с опасностями битвы, знают основные молитвы, направленные на удовлетворение этого бога. Поскольку Тива интересуют только битвы (а не тактика и стратегия), редкие рыцари Ворона поклоняются ему. Тем не менее, они молятся ему в тех случаях, когда должны вступить в схватку.

В любом поселении с силами самообороны есть святилище Владыки битвы. Обычно это не более чем особо почитаемое оружие, которое благословил щит Тива. В городах могут располагаться храмы. Они обычно хорошо укреплены (считайте их укреплёнными поместьями) и служат казармами для отрядов паладинов, оружейными для ополченцев и центрами заключения договоров для наёмников. В Вестмарке храмы Тива также служат командными пунктами в войне против орков.

Зал для поклонения в храме схож с оружейной, стены которой украшают доспехи и оружие всех возможных типов и эпох. Они никогда не используются в битве, но служат напоминанием о смерти, посвящены павшим в боях последователям бога и располагаются на почётном месте вблизи от алтаря.

Щиты и мечи служат ордену разными путями. В то время как мечи играют роль грубой силы и обычно служат по найму, щиты работают телохранителями и пополняют свои сундуки, служа аристократам, магам или жрецам, нуждающимся в защите.

Церемонии и празднества сосредоточены вокруг битвы и победы. В былые времена побеждённых врагов приносили в жертву; сейчас этот обычай остался только у диких народов.

Многие посвящённые Тиву танцы основаны на боевых движениях и представляют собой тщательно проработанный постановочный бой, в котором Тив побеждает многих врагов. Боевые гимны и молитвы популярны, а музыкальное сопровождение составляют удары оружия о щиты или доспехи.

Трим

Титулы: Римконунг (на старо-сакском «Ледяной Король»), Рёв бурана, Белый король, Вечная зима, Властелин холода.

Сферы: холод, лёд, зима, бураны, ледяные земли.

Символ: голова инеистого дракона.

Священнослужители: дыхание зимы (жрецы), когти зимы (паладины).

Вестник: наполовину ледяной великан, наполовину инеистый дракон.

Религиозные праздники: любой день, когда температура опускается ниже нуля. Первый день месяца тумана и последний день месяца мороза считаются большими религиозными праздниками.

Обязанности: способствовать расширению Ледяного пекла, уничтожать слуг огня и тепла.

Грехи: (малые) зажигать огонь; согревать себя с помощью огня; есть приготовленную на огне пищу чаще раза в неделю; **(большие)** убить существо, обладающее сопротивлением или иммунитетом к холоду, кроме самозащиты; жить в Землях Очага больше, чем полгода без дозволения старшего; **(смертные)** убить инеистого дракона; идти против наступления Фимбулвинтер.

Ключевая сила: *путы*.

Силы: глиф, голос ветра, губительная сфера, доспех, друг зверей (только существа с устойчивостью или иммунитетом к холоду), замедление, защита от окружающей среды (только от холода), защитник веры, лёгкий шаг (только по льду или снегу), мечелом, мост, неуязвимость к стихии (только к холоду, холодному пламени, жару, теплу и льду), облако смерти, обнаружить/скрыть, оглушение, подземный ход, полёт, поток, превращение в элементаля (только холодного пламени, льда или снежуры), призыв вестника, призыв демона (только ледяного), призыв элементаля (только холодного пламени, льда или снежуры), рассеивание, свет, смертоносная аура, сокрушение, стена, стрела, тепловая маскировка, тьма, убежище, ужас, управление погодой, управление элементами (кроме огня), упадок сил, щит.

Аспекты: когда это возможно, заклинатель обязан использовать аспекты *холод*, *холодное пламя* или *лёд*. Он не может использовать аспекты *огонь* или *жар*.

Для большинства людей Ледяное пекло — это природное царство льда и снега. Для последователей Трима это живое воплощение ужасающей силы их бога и его желания сокрушить мир, сковав его толстым слоем льда. Трим стремится к тому, чтобы в мире смертных началась Фимбулвинтер — эпоха нескончаемых снежных бурь и полного оледенения.

Хотя чаще всего ему поклоняются злые народности вроде снежных орков и ледяных великанов, его мало заботят категории добра и зла, поскольку это просто моральный выбор, определяемой культурой сообщества. Многие маги холода молятся ему только потому, что их заклинания приобретают большую силу в его холодном царстве.

Трима чаще всего изображают в виде инеистого дракона, живого воплощения мощи Ледяного пекла, хотя иногда он принимает форму гигантского ледяного великана. Все обитатели Ледяного пекла считают инеистых драконов его потомками и почитают их соответствующим образом, к большому огорчению ледяных великанов, которые уверены, что они должны быть его избранниками. Естественно, большинство инеистых драконов поклоняется Триму.

Храмы, посвящённые Властелину холода, обычно располагаются под землёй, вдали от глаз теплолюбивых существ. Они украше-

ны зубами и чешуёй белых драконов (иногда добровольно пожертвованными), а температура в них всегда ниже нуля. Последователи проводят в них ритуалы, направленные на ослабление солнца — их злейшего врага.

В обязанности жрецов входит приближение Фимбулвинтер всеми возможными путями, будь то использование заклинаний, убийство чародеев и жрецов, владеющих магией огня; уничтожение реликвий с огненными силами или оказание помощи ледяным великанам и инеистым драконам в достижении их собственных целей.

Церемонии, посвящённые Триму, обычно проводятся на открытом воздухе под снегом и колючими ветрами. Последователи выкрикивают молитвы в воющий ветер и срывают с себя одежды, открывая свою смертную плоть ледяному прикосновению Трима. Когда есть возможность, они приносят в жертву своему богу жрецов Кеназа и Сигеля и магов огня, зная, что их смерть даёт ему новые силы.

Тунор

Титулы: Молот, Владыка бурь, Вечный ветер, Бурный, Сотрясающий небеса.

Сферы: ветер, погода, небо, воздух, молнии.

Символ: голова грозового дракона.

Священнослужители: сыновья/дочери Грома (жрецы), сыновья/дочери Молнии (паладины).

Вестник: получеловек-полудракон (грозовой).

Религиозные праздники: каждый день после сильной бури считается религиозным праздником.

Обязанности: исследовать мир, бороться с рабством и застоем, отстаивать свободу, приносить новые идеи в массы.

Грехи: (малые) владеть рабом; укрываться от снежной бури или шторма; **(большие)** не вызывать ветры раз в месяц; использовать весла на корабле; убить летающее существо (кроме самозащиты); **(смертные)** поддерживать жёсткие и деспотичные правительства.

Ключевая сила: *полёт.*

Силы: ветер, волна, глиф, голос ветра, губительная сфера, друг зверей (только летающие животные), защита от окружающей среды (только от воздуха), защитник веры, меткость, неосязаемость/осязаемость, неуязвимость к стихии (только к воздуху, земле, и электричеству), превращение (только в летающих животных), превращение в элементаля (только воздух), призыв вестника, призыв зверя (только летающие животные), призыв элементаля (только воздуха), прыжок, смерч, стена, стрела, телекинез, тишина, туман, тьма, убежище, управление погодой, управление элементами (только воздухом), упадок сил, штиль, щит.

Аспекты: когда это возможно, священнослужители должны выбирать аспекты *воздух* или *электричество*. Они не могут использовать аспекты *земля* или *некромантия*.

Тунор — бог погоды, небес и воздуха; его изображают как грозового дракона. Он тёплый бриз, прогоняющий ветра Ледяного пекла; он яростная снежная буря, что замораживает кровь в жилах; он раскат грома, вспышка молнии и щит, удерживающий звёзды от падения на землю.

Он может быть как добродушным, так и жестоким. Пребывая в благостном настроении, он посылает тёплые, южные ветра через Земли Очага или безопасно направляет корабли в порт. Когда он зол, он вызывает бури, торнадо и яростные ветры, которые валят деревья и рушат дома.

Тунор не любит быть пленником в здании или находиться за ограждением, поэтому посвящённые ему храмы всегда возведены на открытом воздухе; обычно это единственный шест, к которому крепится ветроуказатель, украшенный рунами погоды и ветряными колокольчиками. К этому шесту также привязано множество воздушных змеев, несущих молитвы. Когда это возможно, храмы возводят на возвышенностях, позволяя ветрам беспрепятственно дуть сквозь них. Его служители редко связывают себя с единственным храмом

или местом, предпочитая идти туда, куда им подсказывает ветер и совершать богослужения там, где они находятся.

Путешественники, желающие спокойной поездки, молятся Тунору. Так же поступают и фермеры, желающие обильных дождей и тёплых ветров для своих посевов, а не губительных штормов. Моряки обычно привязывают ленты с вышитыми рунами погоды к мачтам в знак преданности и для защиты от штормов. Те, кто борется с рабством, часто поклоняются Тунору, ассоциируя его свободолюбивую натуру с идеей того, что все существа должны иметь возможность жить без кандалов. Анархисты почитают его по тем же причинам.

Последователи, желающие получить благоволение Тунора, пишут молитвы на воздушных змеях, которых потом отправляю летать в потоках ветра. По традиции считается, что если змей остаётся в воздухе дольше нескольких минут, то молитва была услышана. Если змей падает обратно на землю, это считается дурным предзнаменованием.

Фестивали и церемонии всегда проводятся под открытым небом, предпочтительно в разгар бури. Последователи произносят молитвы и очень громко, на пределе возможностей, поют гимны. Также распространены танцы с вращением. Быть поражённым молнией во время церемонии и выжить после этого считается особо хорошим знаком.

Улль

Титулы: Направляющая рука, Охотник, Хозяин Дикой охоты, Меткий выстрел, Рогатый бог, Владыка охоты.

Сферы: охота, стрельба из лука, следопыты, дичь.

Символ: голова оленя-самца, чьи рога увенчаны наконечниками стрел.

Священнослужители: егеря (жрецы), гончие Улля (паладины).

Вестник: мускулистый человек с головой оленя, вооружённый огромным луком.

Религиозные праздники: любой день перед охотой. Первый и последний дни месяца охоты считаются большими религиозными праздниками.

Обязанности: обеспечивать общину пищей, следить, чтобы все охотились только в положенный сезон, защищать дикую природу.

Грехи: (малые) охотиться в неположенное время; позволить раненному животному страдать; не поблагодарить духа добытого животного после охоты; **(большие)** не использовать каждую часть тела добытого животного; позволить кому-либо охотиться на животных ради развлечения; **(смертные)** убить животное ради развлечения.

Ключевая сила: *меткость*.

Силы: голос ветра, друг зверей, защита от окружающей среды, защитник веры, лёгкий шаг, ночное зрение, пир, превращение, призыв вестника, призыв зверя, прыжок, путы, тепловая маскировка, тишина, убежище, укрытие, усилить/ослабить параметр (только ловкость, внимание, стрельба, выживание и выслеживание), ускорение, часовой, щит, ясновидение.

Аспекты: *аспекты* обычно связаны со *стрелами* или *промысловыми животными*. Священнослужители не могут использовать аспект *некромантия*.

Улль — сын Истер, покровитель охотников и лучников и защитник диких животных. Его изображают как рогатого бородатого мужчину, который держит в одной руке лук, а в другой — охотничий рожок.

Храмы, посвящённые Уллю, можно найти только в отдалённых местах. Они располагаются под открытым небом и представлены лишь алтарным камнем с оленьим черепом на верхушке. Каждый год перед началом охотничьего сезона и после его завершения жрецы совершают жертвоприношение оленя в честь Улля. Его мясо съедается охотниками, чтобы им со-

путствовала удача, а кожа используется для изготовления одежды.

Служители Улля выполняют роль охотников в общинах и обычно живут за пределами городов. Охотниками являются и жрецы, и паладины, но последние также служат защитниками дичи и следят за тем, чтобы на животных не охотились слишком много или вне сезона. Это обеспечивает достаточное количество добычи на следующий год. Они также тесно сотрудничают с последователями Рига, когда охотятся на чудовищ и истребляют орков и гоблинов, опустошающих дикую местность.

Церемонии вращаются вокруг охоты. Последователи едят мясо добытых животных, предлагая лучшие куски своему богу. Молитвы возносятся ради душ животных в надежде на то, что они родятся вновь и обеспечат охотников в будущем новой пищей. Любые церемонии всегда сопровождаются звуками рожков.

Фрей

Титулы: Путешественник, Искатель, Скиталец, Беспокойный.

Сферы: путешествия, жажда приключений, дикие края.

Символ: колесо с прикреплённым сверху парусом и сандалиями снизу.

Священнослужители: колёса (жрецы), сандалии (паладины)

Вестник: человек с четырьмя ногами и четырьмя лицами, смотрящими в разных направлениях.

Религиозные праздники: нет. Последователи считают первый и последний день путешествия религиозным праздником.

Обязанности: исследовать мир, распространять новости о дальних краях, защищать путешественников.

Грехи: (малые) не оказывать гостеприимства собрату-путешественнику; обладать рабом; оставаться на одном месте больше чем на месяц; не оставлять использованную обувь в святилище раз в месяц или не отдавать её нуждающимся раз в месяц; **(большие)** уничтожать карты или столбы-указатели; давать ложное направление путешественнику; жить на одном месте больше сезона; **(смертные)** жить на одном месте больше года; купить недвижимость.

Ключевая сила: *лёгкий шаг.*

Силы: ветер, голос ветра, друг зверей, защита от окружающей среды, защитник веры, зоркость, мост, неосязаемость/осязаемость (только неосязаемость), паучьи лапы, пир, поддержка, полёт, полиглот, починка, проворство, призыв вестника, прыжок, путы, стрела, телепортация, телохранитель, убежище, управление погодой (только усмирение), усилить/ослабить параметр (только ловкость, выносливость, судовождение, лазание, верховая езда, выживание и плавание), ускорение, часовой, ясновидение.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые аспекты, кроме *некромантии.*

Фрейя изображают в виде четырехголового человека с четырьмя ногами, направленными в разные стороны. Он небесный странник, никогда не задерживающийся подолгу на одном месте. Кометы считаются знаками того, что Фрей начал новое долгое путешествие по небесам.

У него мало постоянных последователей, хотя, как и в случае с Тунором, каждый, кто отправляется в путешествие, выражает ему почтение. Его служители с головой погружаются в путешествия и исследования и редко остаются на одном месте больше чем на несколько недель, чтобы не оскорбить своего покровителя.

Храмов, посвящённых Фрейю, не существует, но святилища можно найти в большинстве гостиниц и на пристанях. Его символ часто выцарапывают на подошвах сандалий или на бортах повозок. Символ Фрейя, изображённый на парусах или реющий на мачте корабля, также не является чем-то необычным. Большинство путевых башен содержит святилище, посвящённое этому богу.

Жрецы Фрейя — исследователи и путешественники, пересекающие земли Рассило-

на в поисках новых чудес, путей и знакомств; паладины предлагают свои услуги по охране торговцам, исследователям и группам авантюристов, защищая их в дикой местности. Большинство находится в хороших отношениях с Железной гильдией и Стражами дорог, которые играют в обществе сходную роль.

Организованные празднества, посвящённые Фрейю, необычайно редки. Обычно то, что путешественник видит и слышит в пути, а также то, что он рассказывает о своих странствиях, считается восхвалением Фрейя в различных его ипостасях. Однако существует одна традиция, общая для всех последователей Фрейя.

Священнослужители должны регулярно менять свою обувь и отдавать старую нуждающимся. Согласно учению, любой, кто получит в дар обувь, которую носил жрец Фрейя, сможет безопасно путешествовать в течение месяца. Возле многих удалённых святилищ можно найти целые коллекции старых сапог и ботинок, ожидающих того, кто возьмёт пару; обувь, оставленная возле часто посещаемых святилищ, исчезает довольно быстро.

Хела

Титулы: Чёрная королева, Высший некромант, Владычица разложения, Нечестивая ведьма, Иссохшая госпожа, Королева вампиров, Крадущая жизнь, Собирательница душ, Открывающая Врата.

Сферы: смерть, порча, разложение, тьма, зло, нежить.

Символ: крепко сжатый мумифицированный кулак.

Священнослужители: владыки смерти (жрецы), рыцари смерти (паладины).

Вестник: скелет в чёрном плаще.

Религиозные праздники: первый и последний день новолуния каждого месяца.

Обязанности: уничтожать жизнь, помогать нежити-*диким картам*, расширять Гиблые земли.

Грехи: **(малые)** провести погребальный обряд; не превратить труп в нежить; не помогать нежити — дикой карте или работать против неё; **(большие)** умышленно уничтожить младшую нежить; **(смертные)** умышленно уничтожить нежить-*дикую карту*.

Ключевая сила: *зомби*.

Силы: бич нежити, взрыв, глаза мёртвых, глиф, доспех, друг зверей, жертвоприношение, защита от сверхъестественного, замедление, защитник веры, изгнание, могильный глас, могучий зомби, невидимость, неосязаемость/осязаемость, ночные кошмары, облако смерти, оглушение, призыв вестника, рассеивание, сила нежити, смертоносная аура, сон, стрела, туман, тьма, ужас, убежище, усилить нежить, усилить/ослабить параметр, упадок сил, щит.

Аспекты: заклинания должны иметь аспект *некромантия* или *тьма*, если это возможно.

Хела — бывшая богиня смерти. Она судила души перед тем, как они вступали в загробную жизнь, и охраняла Врата мёртвых, не позволяя душам совершить побег, а также отправляла назад тех, кто не был готов к загробной жизни. После её предательства освобождённые ею души стали поклоняться Хеле как своей богине, и её трансформация в богиню нежити была завершена. В соответствии с подвластными ей сферами, Чёрную королеву изображают в виде скелета, завёрнутого в погребальный саван.

Хотя Хела, бесспорно, злая богиня, она не пользуется популярностью у других тёмных сил. Души в Бездне принадлежали Найт, Вали и князьям демонов, поэтому Хела своими действиями предала их не меньше, чем добрых богов, поскольку лишила их множества последователей.

Публичные святилища Хелы в цивилизованных землях были заменены святилищами Скейты. Святилища в Гиблых землях посвящены её новому аспекту, украшены черепами ритуально умерщвлённых жертв и запятнаны кровью бессчётного количества невинных. Храмы

Хелы существуют, но немногие здравомыслящие люди в последние несколько десятилетий посещают Гиблые земли и ещё меньше возвращаются назад. Поклонение Хеле не даёт безопасного прохода в земли нежити, если посетитель не может защитить себя сам.

Жрецы Хелы заняты созданием царства нежити в землях смертных. Оживление мёртвых — это основная часть их повседневных обязанностей. Паладины служат охранниками и вербовщиками для армии мёртвых (это подразумевает как убийства, так и разграбление могил); также они сражаются с последователями Скейты. И от первых, и от вторых ожидается верная служба всем личам, которых они только могут встретить, поскольку эта ужасная нежить — самые могущественные из смертных последователей Хелы.

Празднества включают в себя ритуальные убийства (не всегда разумных существ) или поднятие мертвецов. Эти действия сопровождаются унылыми завываниями, похоронными песнями и мрачными литаниями. Во время этих празднований жрецы носят маски из черепов, подражая той форме, которую они хотят получить, когда Хела создаст своё царство нежити.

В легендах говорится, что последователям Чёрной королевы ведомы секреты превращения в ужасных личей и чёрных рыцарей. К счастью, такое знание встречается очень редко, раз эти монстры относятся к самому нераспространённому виду нежити.

Хони

Титулы: Всезнающий, Источник знаний, Мудрый, Раскрывающий тайны, Дарующий знание.

Сферы: знание, грамотность, писари, историки, раскрытие тайн.

Символ: открытая книга.

Священнослужители: серые мудрецы (жрецы), искатели знания (паладины).

Вестник: учёный муж с белыми глазами.

Религиозные праздники: каждый день ключа.

Обязанности: сохранять, искать и распространять знания.

Грехи: *(малые)* допустить, чтобы знание было сокрыто или уничтожено; допустить, чтобы знание было искажено; отказать кому-либо в обучении; не исправлять неточности в описании важных вещей; *(большие)* умышленно сокрыть важное знание; отказать неграмотному в обучении чтению и письму; *(смертные)* умышленно уничтожить важное знание.

Ключевая сила: *обнаружить/скрыть.*

Силы: глиф, голос ветра, друг зверей, защита от сверхъестественного, защитник веры, защитный круг, зоркость, имитатор, могильный глас, ночное зрение, отвага/паника (только отвага), открыть/запереть, полиглот, предвидение, призыв вестника, призыв демона (только библиотекарь и разоблачитель), прозрение, рассеивание, свет, смятение, стрела, тишина, убежище, усилить/ослабить параметр (только смекалка и все связанные с ней умения), шпион, ясновидение.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые *аспекты.*

Особенности: последователь Хони не может быть неграмотным.

Хони почитают за то, что он обучил человечество использованию огня, строительству, скульптуре, чтению и письму. Помимо писцов, скальдов, антикваров и мудрецов ему поклоняются также исследователи, провидцы и прорицатели, счетоводы и расхитители гробниц (последние почитают Хони наряду с его своенравным братом Наутизом). Статуи изображают его как пожилого бородатого мужчину, держащего слева под мышкой книгу.

Храмы Хони также называют Библиотеками, поскольку в каждом из них есть священная библиотека, служащая одновременно учебным залом и главным местом богослужений. От поэм до дневников, пожертвованных посетителями, от военных договоров до книг о темнейших человеческих желаниях — всевозможные книги здесь выставлены напоказ,

поскольку Хони учит, что любое знание должно находиться в свободном доступе. Святилища не имеют широкого распространения, хотя в связанных со знанием учреждениях часто можно встретить статую Хони или, как минимум, изображение его священного символа.

Серые мудрецы проводят дни, копируя книги, занимаясь починкой старых томов и договариваясь с торговцами (и расхитителями гробниц) о приобретении новых научных трудов. Серый цвет их роб отражает представления о том, что знания нейтральны, а во зло или добро их обращают сами люди. Искатели, напротив, путешествуют по свету в поиске научных произведений, в особенности тех, что располагаются в старых гробницах и могут быть утеряны из-за грабителей. Обе ветви священнослужителей известны благодаря своей великой мудрости и часто служат советниками у аристократов.

С точки зрения обывателей, празднества, посвящённые Хони, неимоверно скучны — они принимают форму лекций и чтений. С помощью этой практики жрецы стремятся поощрять распространение знаний как в своих рядах, так и среди паствы.

Хотар

Титулы: Баланс, Меч правосудия, Слепой бог, Скрепляющий клятвы, Беспристрастный.

Сферы: правосудие, закон, порядок, следование предписаниям, правда.

Символ: весы, балансирующие на острие меча.

Священнослужители: весы правосудия (жрецы), мечи истины (паладины).

Вестник: судья с завязанными глазами и двуручным мечом.

Религиозные праздники: нет. Службы проводятся каждый день перед заседанием местного суда.

Обязанности: поддерживать закон, защищать права всех народов, обеспечивать справедливое правосудие.

Грехи: (малые) лгать; отказывать кому-то в честном судебном разбирательстве; совершить преступление из благих побуждений; выносить необдуманный вердикт; **(большие)** оставить судебную ошибку безнаказанной; ложно обвинить кого-либо; совершить преступление без смягчающих обстоятельств; **(смертные)** лжесвидетельствовать; умышленно выносить несправедливое решение.

Ключевая сила: *обаяние*.

Силы: голос ветра, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, защита от сверхъестественного, защитник веры, кукла, мечелом, ночное зрение, невидимость, обнаружить/скрыть, оглушение, полиглот, призыв вестника, проворство, путы, рассеивание, свет, сокрушение, стена, тишина, убежище, ужас, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит.

Аспекты: священнослужители могут использовать любые аспекты, кроме *некромантии*.

Хотара изображают с пустыми глазницами. В левой руке он держит меч, а в правой — свод законов. Многие несведущие люди задают вопрос, почему предметы расположены именно так. Согласно учению Хотара, закон стоит на первом месте, а возмездие и наказание — на втором. Поэтому Хотар держит меч в более слабой руке. Хотар позволил другим богам ослепить себя, чтобы чья-то внешность или взятки не повлияли на его суждения и чтобы опираться только на слова тех, кого он судит, и на свидетельства вины или невиновности, которые он увидит в их душах.

Хотя большую часть времени Хотар проводит в урегулировании споров между богами, он также помогает Скейте судить души умерших. Его невозможно одурачить, и даже беглый взгляд даёт ему возможность увидеть пятна на душе смертного и быстро сделать выводы.

Большинство зданий суда, неважно, гражданского, дворянского или духовного, имеют святилища Хотара. Часто это немногим больше, чем святой символ, изображённый на своде законов, на котором все присяжные и свидетели должны поклясться говорить правду, прежде чем начать отвечать на вопросы. Только самые коррумпированные судьи Рассилона позволяют свидетелям давать показания без предварительной клятвы. Если в поселении есть храм, он же обычно является единственным зданием суда. В подобных местах священнослужители обычно обладают полномочиями разбирать все уголовные дела, хотя правящая аристократия часто оставляет за собой право ходатайствовать.

Чаще всего жрецы выполняют в общинах роль судий, чтобы богатство или светская власть не могли помешать справедливому суду, или служат юридическими консультантами у правящей аристократии. Естественно, богатые и могущественные люди предпочитают суд равных. Состоятельные граждане могут нанять жреца в качестве адвоката, хотя нежелание гибко трактовать законы иногда делает служителей Хотара менее эффективными по сравнению с членами Гильдии адвокатов анари. Паладины выступают в качестве неофициальных полицейских сил в городах, обычно поддерживая связь с местной стражей, но действуя независимо, чтобы избежать обвинений в коррупции или сомнительных сделках.

Празднества обычно включают в себя публичное чтение законов в сопровождении молитв и гимнов. Во многих случаях служители повторяют клятвы верности своему божеству. Также они обязаны публично покаяться во всех грехах, безропотно принимая любое наказание, которое им назначат вышестоящие жрецы.

У всех народов Рассилона обеты даются перед лицом Хотара, поскольку он презирает тех, кто нарушает священные соглашения, и посылает своего вестника свидетельствовать против клятвопреступника, когда Скейта судит его после смерти.

Эйру

Титулы: Мать жизни, Великая целительница, Закрывающая раны, Миротворец, Протянутая длань, Разрешающая проблемы.

Сферы: лечение, жизнь, милосердие, мир.

Символ: поднятая рука, направленная ладонью вперёд.

Священнослужители: сыновья/дочери милосердия (жрецы), миротворцы (паладины).

Вестник: фигура в белом одеянии.

Религиозные праздники: день отдыха.

Обязанности: помогать нуждающимся (кроме явно злых созданий вроде нежити или демонов), нести мир.

Грехи: (малые) нанести рану живому существу, когда доступны другие методы решения разногласий; отказать в лечении нуждающемуся в нём доброму человеку; содействовать насилию словами, действиями или бездействием; **(большие)** убить живое существо; распространять болезни; **(смертные)** преднамеренно отнять жизнь беззащитного существа.

Ключевая сила: *исцеление*.

Силы: великое исцеление, друг зверей, волна, глиф, защита от окружающей среды, защита от сверхъестественного, защитник веры, защитный круг, мечелом, неуязвимость к оружию, неуязвимость к стихии, оглушение, отвага/паника (только отвага), пир, поддержка, призыв вестника, рассеивание, регенерация, смятение, сон, телохранитель, убежище, укрытие, усилить/ослабить параметр (только выносливость, лечение и убеждение).

Аспекты: служителям Эйру запрещается использовать аспекты, направленные на причинение вреда, такие как *кислота*, *электричество*, *огонь* и т.д. Также они не могут использовать аспект *некромантия*.

Богиня лечения Эйру — бывшая женя Тива. Выходя замуж за Тива, она думала, что с помощью дипломатии и добрых слов она сможет усмирить своего воинственного мужа, но бы-

стро осознала всю безнадёжность этой затеи. Эйру покровительствует цирюльникам, докторам, целителям, травникам и хирургам, а также дипломатам и миротворцам. На статуях она изображается в виде молодой девы с поднятыми в жесте мира руками.

Святилища в её честь можно найти в любом месте, связанном с лечением. Храмы Эйру существуют только в крупных поселениях, где они выполняют функции госпиталя, а также ночлежки и бесплатной столовой для низших слоёв населения.

Жрецы проводят время в лечении и заботе о больных как в храмах или святилищах, так и в качестве наёмных целителей или травников. Также они играют роль дипломатов, постоянно ищущих мирное решение проблем, охватывающих Рассилон. Миротворцы служат телохранителями для целителей и организуют экспедиции для доставки лекарств в отдалённые поселения и сбора редких целебных трав.

Несмотря на преимущественно мирные пути решения проблем, у жрецов есть сильные разногласия с Сёстрами милосердия, которые занимаются лечением без почитания Эйру. Странно, что Эйру пока не предприняла никаких прямых действий против этих «шарлатанов».

Празднества обычно включают в себя сжигание ароматных целебных трав, а также пение. На эти церемонии приглашаются все больные и немощные члены общины, поскольку люди верят, что Эйру благословляет и лечит тех, кто почитает её.

Эрта

Титулы: Мать земли, Сотрясающая землю, Мастер-Кузнец, Божественный кузнец, Хозяйка кузниц, Двергмодер (Мать гномов), Тёмная мать.

Сферы: земля, металлы, драгоценные камни, ремёсла, кузнечное дело, война под землёй, подземное царство.

Символ: молот с многогранным драгоценным камнем.

Священнослужители: сыновья/дочери кузни (жрецы), каменные длани (паладины).

Вестник: очень крупный ледяной гном.

Религиозные праздники: первый день каждого новолуния. Празднества обычно проводятся в начале месяца плуга и месяца войны, когда кузнецы заняты изготовлением и починкой сельскохозяйственных орудий и оружия, соответственно.

Обязанности: исследовать подземное царство, использовать металл с умом, следить за тем, чтобы металл и самоцветы возвращались в землю.

Грехи: (малые) плавать или использовать лодку, если этого можно избежать; мыться чаще раза в неделю; использовать неметаллическое оружие и броню; причинить вред ледяному гному; **(большие)** не возвращать в землю металлов и самоцветов на сумму не менее 200 зщ ежегодно; спать под открытым небом, когда поблизости есть пещера или жилище; **(смертные)** умышленно осквернить пещеру или другое подземное пространство; сжечь тело (нежить и тролли не в счёт).

Ключевая сила: *подземный ход.*

Силы: глиф, губительная сфера, доспех, друг зверей (только наземные и подземные животные), защита от окружающей среды, защитник веры, землетрясение, лёгкий шаг, мечелом, мост, неосязаемость/осязаемость (только осязаемость), неуязвимость к оружию, неуязвимость к стихии (только к воздуху и земле), обнаружить/скрыть (только металлы и драгоценные камни), превращение в элементаля (только земли), паучьи лапы, призыв вестника, призыв элементаля (только земли, грязи и песка), путы, стена, стрела, убежище, увеличить/уменьшить, укрытие, управление элементами (только землёй), усилить/ослабить параметр (только сила, выносливость, лазание и знание (кузнечное дело)).

Аспекты: священнослужители должны использовать аспекты *тьма* или *земля*, когда это возможно. Они не могут использовать аспекты *воздух* или *некромантия*.

Эрта — божество-покровитель ледяных гномов, а также кузнецов, некоторых ремесленников (в основном тех, кто работает с камнем, глиной или самоцветами) и рудокопов. В то время как Истер управляет миром наверху, Эрта контролирует тёмные глубины земли. Люди изображают её как мускулистую женщину, держащую большой молот. Ледяные гномы представляют её как гномью женщину преклонного возраста. Статуи всегда вырезают из камня и часто украшают дорогими самоцветами.

Её храмы всегда располагаются под землёй, предпочтительно в естественных пещерах. Создавая их, последователи Эрты стараются вписать конструкции в естественные контуры породы. Алтари обычно изготовлены из камня и отполированы до такой степени, что становится заметён цвет каждой прожилки породы. Помимо места поклонения, храм также служит мастерской для кузнецов и ювелиров. В наземных кузницах и ювелирных мастерских символ богини часто вырезают над дверью или на инструментах.

Жрецы Эрты видят себя возделывателями земли. Они каждый год возвращают в ближайший храм и складывают в глубокой расщелине часть всех добытых в регионе самоцветов и металлов, поскольку считают, что, подобно урожаю, часть добытых богатств земли нужно использовать для обеспечения хорошего «урожая» в будущем году. Среди врагов культа числятся жадные торговцы и воры, которые прячут монеты, поскольку извлечение слишком большого количества металлов ослабляет землю для будущих поколений.

Паладины служат защитниками шахтёров и исследователей подземелий, а также часто возглавляют нападения на логова орков и гоблинов.

Празднества проводятся в подземельях или помещениях без окон. Для освещения разрешается использовать только одну свечу. Музыка ударов молота о камень или наковальню является неотъемлемой частью торжества. Мелодии довольно сильно меняются в зависимости от сути церемонии, но их всегда составляют медленные, глухие тяжёлые удары, «пульс мира».

Священнослужители считают, что самоцветы и драгоценные металлы растут в земле подобно семенам, и поэтому регулярно сбрасывают монеты, оружие, посуду, самоцветы и подобные вещи в глубокие расщелины, веря, что эти жертвоприношения дадут начало новым подземным месторождениям где-нибудь ещё. Обычно это делается в течение празднеств.

Последователи Эрты, просящие о благословении, пишут молитвы на маленьких табличках (продаются за 1 зщ в храмах), которые потом бросают в глубокие расщелины. Если последователь слышит звук падения таблички на дно, считается, что богиня отвергла просьбу.

ЗАКЛИНАНИЯ

В этой главе даётся обзор новых аспектов и заклинаний, доступных магам и священнослужителям Рассилона. Но не следует думать, что каждый жрец или чародей имеет возможность использовать их все.

При выборе *мистического дара* для героя имеет значение как вид магии или божество, которое нравится игроку, так и набор заклинаний, которые сможет творить герой. Ограничения описаны в главах, посвящённых магии и богам.

Хотя во многих случаях в Savage Worlds персонажи ведущего могут нарушать правила, не нужно позволять им творить заклинания, недоступные для их *мистического дара*. Боги не выказывают своим служителям, являющимся персонажами ведущего, большего расположения, чем персонажам игроков.

Вносить изменения в список доступных сил, чтобы добавить новое заклинание, также следует лишь в крайнем случае. Во все *мистические дары* включены только те заклинания, которые действительно там нужны, а не те, которые игрок очень хочет там видеть. Каждый *мистический дар* имеет пробелы и ограничения, которые были введены исходя из общего замысла мира Hellfrost. Идеального *мистического дара*, который подходит всем игрокам, не существует.

Аспекты

Перечисленные ниже *аспекты* доступны персонажам игрового мира Hellfrost. Маг или жрец может выучить несколько раз одно и то же заклинание с разными аспектами, если *мистический дар* позволяет подобное разнообразие.

Ведущий принимает окончательное решение о том, когда применяется преимущество *аспекта* заклинания, и может ли конкретный маг или жрец использовать тот или иной *аспект*. Например, аспект *огонь* имеет смысл использовать для силы *стрела*, но *смятение* не сможет поджечь врага. Вместо этого оно на время отвлечёт его внимание колеблющимися перед глазами языками пламени.

Вода/земля: атакующие заклинания могут наносить несмертельный урон. Колдун должен определить, какой тип урона (смертельный или несмертельный) наносит заклинание, прежде чем делать *проверку сверхъестественного навыка*.

Воздух: сильный порыв воздуха буквально сдувает ваших врагов. Все персонажи, подверженные действию заклинания, должны пройти *проверку ловкости* и при *провале* упасть *навзничь*.

Жар: жар наносит несмертельный урон. У жертвы нет шанса загореться. *Стена* с аспектом *жар* наносит 2d4 урона всем, кто пытается её пересечь.

Звук: С помощью этого аспекта можно создать мощные звуковые ударные волны, от грохота которых кости жертв начинают трещать. Жертвы таких сил должны пройти *проверку выносливости* и при провале оглохнуть на d6 часов. Оглохшие персонажи временно подвергаются действию крупного изъяна *тугой на ухо*.

Кислота: кислота проедает насквозь преграды, что даёт наносящим повреждение заклинаниям *ББ* 2. Этот показатель складывается с любыми другими модификаторами *ББ*, применяемыми к заклинанию.

Лёд: лёд скользкий — это очевидное его свойство. *Взрыв*, *облако смерти*, *поток* и *стрела* делают область своего воздействия скользкой. Каждая *стрела* покрывает льдом

1 клетку, в то время как *взрыв*, *облако смерти* и *поток* воздействуют на площадь, равную своему *шаблону*. Любой персонаж, пересекающий область воздействия заклинания, проходит по гладкому льду (см. стр. 166). Эффект длится, пока заклинание поддерживается. В случае сил с мгновенной длительностью эффект действует до следующего хода колдуна.

Некромантия: Большинство заклинаний некромантии могут включать призыв злых духов или использование вытягивающей жизнь энергии. Каждое *ранение*, нанесённое жертве, излечивает одно *ранение* колдуна (если он ранен).

Огонь: всё, что попало под действие заклинания, может загореться. Смотри книгу правил «Дневник авантюриста».

Свет/тьма: эти аспекты затмевают взор врагов или ослепляют их. Жертва заклинания с одним из этих *аспектов* должна сделать *проверку характера*. При *провале* на все *проверки*, связанные со зрением (включая *драку*, *метание* и *стрельбу*) до конца следующего *раунда* налагается штраф −2.

Доспех и *щит* с аспектом *тьма* дают герою +2 к *проверкам маскировки*. Эти же заклинания с аспектом *свет* налагают штраф −2.

Холод: жертва должна совершить *проверку выносливости*. Если заклинание было сотворено с *подъёмом*, то на *проверку выносливости* налагается штраф −2. К результату *проверки* можно добавить модификатор за тёплую одежду. При *провале* жертва замерзает и перетягивает *карту действия* до тех пор, пока ей не придёт что-нибудь младше 10 за исключением джокера. Этот эффект длится до конца следующего *раунда*.

Холодное пламя: всё, что попало под действие заклинания, может загореться. Смотри книгу правил «Дневник авантюриста».

Электричество: силы, наносящие урон, наносят дополнительно d6 урона жертвам, облачённым в металлическую броню или держащим металлическое оружие. Силы, не наносящие урона, вроде *оглушения*, не имеют дополнительного эффекта (основной эффект заклинания связан с действием электричества).

Доспех и *стена* с аспектом *электричество* оказывают дополнительный эффект на противников, использующих металлическое оружие; враг, совершивший *успешную проверку драки* против цели заклинания, должен пройти *проверку выносливости*, при *провале* его отбросит на 1 клетку назад и он упадёт навзничь. Если на игральной кости, соответствующей *выносливости*, выпадет 1, вне зависимости от результата на *диком кубике*, жертва оказывается *в шоке*.

ДАЁМ ИМЯ ЗАКЛИНАНИЮ

Как и в «Дневике авантюриста», новым заклинаниям в «Hellfrost: Ледяное пекло» даны функциональные названия. Это сделано для того, чтобы помочь вам, игроки, запомнить, что делает заклинание. Конечно, ваши персонажи не понимают игровую механику. Более того, герои вряд ли будут называть *стрелу* «стрела». Игроки могут давать своим заклинаниям красочные названия, подходящие их *мистическому дару* и описывающие *аспекты* силы.

Например, *стрела* с аспектом *холодного пламени* может быть просто шариком крутящегося голубого пламени, но также может выглядеть как пылающие когти йети или кричащие головы инеистых драконов. Так же и с названиями: сила может называться «дыхание Ледяного пекла», «когти йети» или просто «стрела холодного пламени». Все это добавляет элементы атмосферности, которые мы не можем включить в книгу, поскольку нам нужно уместить на её страницах множество других интересных вещей.

Если вы хотите получить больше удовольствия от игры, подумайте об атмосферных названиях и аспектах для заклинаний вашего персонажа. Возможно, ведущий даже наградит вашего героя за подобные действия.

Новые и изменённые заклинания

В «Hellfrost: Ледяное пекло» есть множество новых заклинаний. Персонажам игроков доступны, согласно спискам сил их *мистических даров*, заклинания указанные в этой главе и в книге «Дневник авантюриста» (при заклинаниях с одинаковыми названиями используется версия отсюда), за исключением указанных дальше.

Недоступные заклинания: иссушение, маска, ослепление, призыв союзника, прорицание, разрушительное поле, увидеть/скрыть сверхъестественное, чтение мыслей.

Дополнительные цели: правила по дополнительным целям для сил из книги правил «Дневник авантюриста» не работают в «Hellfrost: Ледяное пекло» — магия здесь и так достаточно могущественна.

Бич нежити

Ранг: ветеран.
Дистанция: характер.
Длительность: концентрация.
Проявления: песнопения, молитвы, гимны, священные символы.
Описание: ожившие мертвецы — это ужасающие существа, но большая часть их сил связана с их особенностями. С помощью этого заклинания герой может на короткое время снять с нежити окружающее её поле некромантической энергии. Заклинатель делает *проверку сверхъестественного навыка* против *характера* одной цели. В случае успеха сила нейтрализует особенность *нежить*. Это не превращает жертву в обычного смертного — только делает её более уязвимой. Эта сила работает только в отношении существ с особенностью *нежить*.

Болезнь

Ранг: закалённый.
Дистанция: характер.
Длительность: особая.
Проявления: кашель, гнойники, лихорадка, истощение.
Описание: эта мерзкая сила известна в основном жречеству Короля Вредителей, хотя есть и исключения. Заклинатель совершает *проверку сверхъестественного навыка* против *выносливости* жертвы. В случае успеха колдуна у жертвы развивается некоторое заболевание, и она автоматически получает уровень *усталости*.

Каждую неделю после этого жертва должна делать *проверку выносливости* (со штрафом −2, если колдун сотворил заклинание с *подъёмом*) и при *провале* получить ещё один уровень *усталости*. Это может привести к смерти. В случае *успеха* жертва избавляется от одного уровня *усталости*. Она излечивается только тогда, когда устраняются все уровни *усталости*, вызванные этим заклинанием.

Сила *исцеления* может быть использована для лечения болезни. В этом случае заклинание применяется по правилам *рассеивания*: при *успехе* причина болезни устраняется. Уровни *усталости* снимаются по одному в день. *Рассеивание* не может использоваться для лечения болезни.

Везение/невезение

Ранг: ветеран.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: талисман, бросок костей, молитва, вдохновляющие слова или насмешки.
Описание: цели этой силы сопутствует удача или невезение, в зависимости от того, чего хочет заклинатель.

Под влиянием *везения* цель при *проверке параметра* бросает две соответствующие игральные кости и выбирает лучший результат. Жертва невезения бросает две игральные кости, соответствующие *параметру*, и выбирает худший результат.

Дикий кубик используется как обычно.

Ветер

Ранг: новичок.

Дистанция: корабль, на котором находится заклинатель.

Длительность: концентрация.

Проявления: герой стоит позади мачты с парусами, подняв руки, и дует; воздушные элементали надувают паруса.

Описание: из всех заклинаний, связанных с ветром, это самое популярное. С его помощью можно мягко придать кораблю ускорение даже в полный штиль, а также увеличить *предельную скорость* судна при нормальном ветре или в смертельном бою.

Эта сила используется, чтобы отменить действие штиля. В бою ветер улучшает *манёвренность* судна на +1, а *ускорение* и *предельную скорость* — на 25%. Это заклинание можно наложить несколько раз на одну цель, но *ускорение* и *предельную скорость* нельзя увеличить более чем в два раза.

Колдуны могут найти другое применение этой силе. Она подходит для рассеивания стай летающих насекомых-вредителей, например, ос. Успех вводит рой в состояние *шока*, подъём рассеивает его (аналогично нанесению *ранения*). В редких случаях рассеивание может разделить рой надвое.

Взрыв

Ранг: закалённый.

Дистанция: 24/48/96.

Длительность: мгновенно.

Проявления: огненные или ледяные шары, сферы тьмы или света, цветные стрелы, рои насекомых.

Описание: взрыв — сила, бьющая по площадям, при помощи которой можно поразить сразу множество противников. Персонаж вначале выбирает центр, затем проходит *проверку соответствующего навыка*. На дистанционные атаки налагаются стандартные штрафы.

Площадь поражения — *средний шаблон*. При провале центр взрыва отклоняется как в случае со снарядами. Цели в зоне поражения получают 2d6 урона.

Дополнительные эффекты: за штраф −1 к *проверке сверхъестественного навыка взрыв* наносит 3d6 или же его площадь увеличивается до *большого шаблона*. За штраф −2 можно применить оба эффекта.

Волна

Ранг: закалённый.

Дистанция: конусный шаблон.

Длительность: мгновенно.

Проявления: колебания земли, резкие провыв ветра, стена снега.

Описание: волна позволяет магу сбить с ног сразу же большое количество противников. Это заклинание популярно среди пацифистов.

Персонаж проходит *проверку сверхъестественного навыка* и ставит перед собой *конусный шаблон*. И друзья, и враги, попавшие в зону действия заклинания, должны пройти *проверку силы* против *сверхъестественного навыка* героя. При *провале* несчастных отбрасывает назад на 1d4 клетки, и они падают *навзничь*. Если на игральной кости, соответствующей *силе*, выпадает 1, они оказываются *в шоке*, даже если их не отбрасывает назад благодаря *успеху* на *диком кубике*.

Глаза мёртвых

Ранг: закалённый.

Дистанция: смекалка*100 метров.

Длительность: концентрация.

Проявления: пение, взгляд в зеркало, концентрация.

Описание: некроманты часто охраняют свои склепы при помощи нежити, и эта сила позволяет использовать своих приспешников в качестве удалённых и перемещающихся органов чувств. Эта сила работает только с телами, оживлёнными самим колдуном.

На время действия заклинания герой использует чувства цели как свои собственные. Он видит то, что видит нежить, слышит

то, что она слышит и так далее. Заклинатель не может контролировать ожившего мертвеца и говорить через него. Если нежить покидает радиус действия, связь с ней мгновенно прерывается.

Глиф

Ранг: ветеран.
Дистанция: особая.
Длительность: особая.
Проявления: рисование или вырезание глифа.
Описание: эта сила позволяет герою подготовить одно заклинание, которое активируется при соблюдении определённых условий. Хотя при создании глифа колдун одновременно творит ещё одно заклинание, черта *сочетание заклинаний* для этого не требуется.

Глиф остаётся заряженным, пока не сработает активирующий его триггер. Этот триггер должен содержать не более 10 слов и не более двух условий. Глифы не обладают разумом и, хотя могут отличить своего создателя от других существ, они не делают различий между прочими персонами или народами. Примеры триггеров: «активируйся, когда кто-либо кроме меня откроет эту дверь», «активируйся, когда к тебе прикоснётся кто-либо, кроме меня», «активируйся, когда я прокричу „на помощь!“» и так далее.

Максимальное число глифов, которые может сотворить герой, равно половине его *сверхъестественного навыка*. Они не считаются поддерживаемыми заклинаниями.

Когда срабатывает триггер, хранимое заклинание начинает действовать как обычно. Его *параметры* соответствуют *параметрам* колдуна на момент сотворения глифа. После активации магический заряд исчезает. Силы, требующие *концентрации*, действуют один час с момента активации. Если заклинатель жив, он узнает, когда один из его глифов срабатывает, хотя и не может определить, какой именно; расстояние между персонажем и глифом не имеет значения.

Глиф можно рассеять, но его нельзя обезвредить механическим способом. Заклинатель может стереть созданный им глиф, просто коснувшись его и нейтрализовав магию (одно *действие*). Также он способен временно деактивировать заклинание, чтобы его товарищи, в отличие от преследователей, безопасно его миновали. Деактивация и повторная активация занимают по одному *действию* и требуют прикосновения к глифу.

Голос ветра

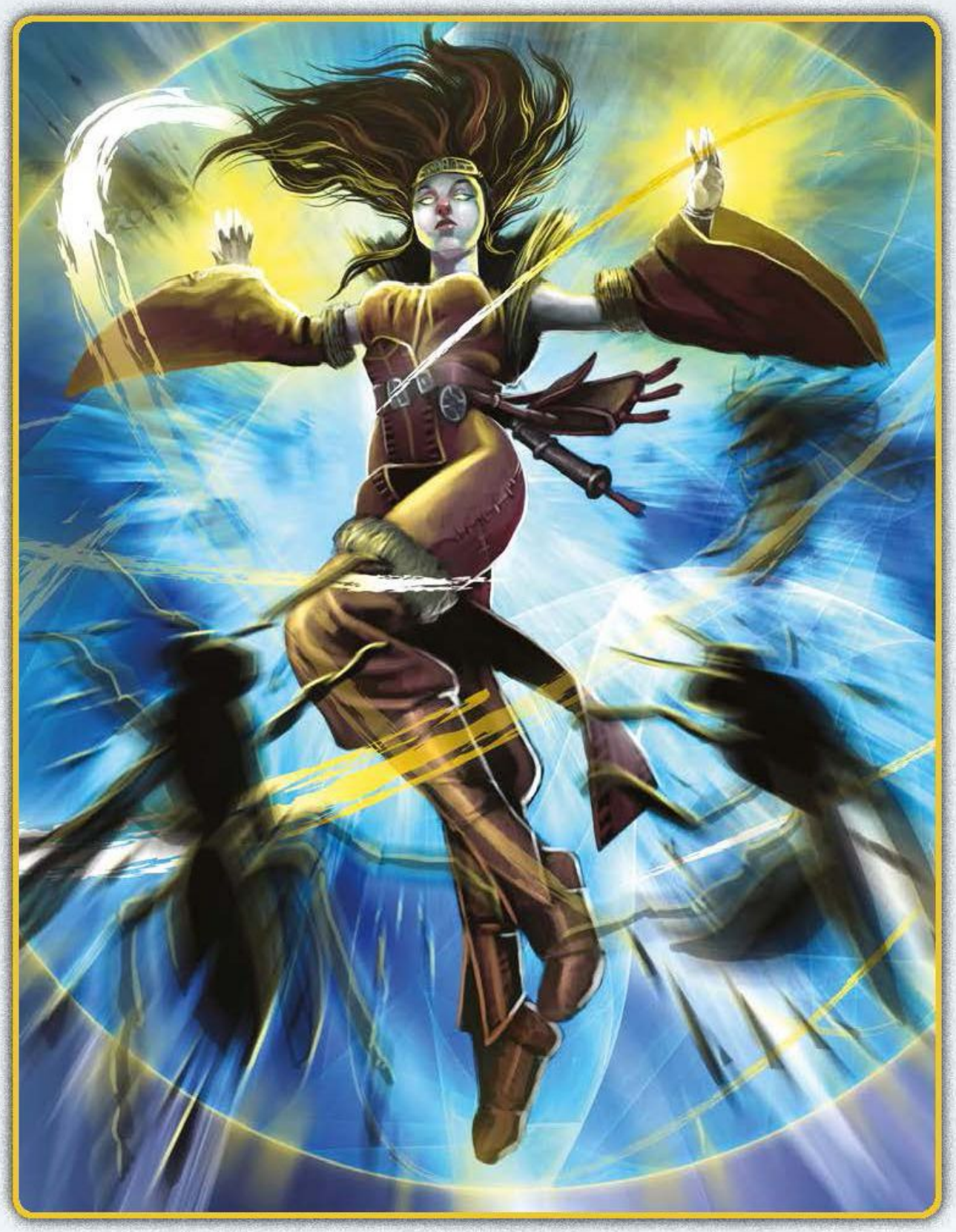
Ранг: новичок.
Дистанция: смекалка*80 километров.
Длительность: мгновенно.
Проявления: шёпот, ветер уносит написанное послание, сжигание написанного послания.
Описание: маг может передать короткое послание одному персонажу в пределах дистанции действия заклинания. Колдуну не обязательно иметь представление о текущем местонахождении цели, но он должен знать её полное имя. Попытка отправить сообщение «ближайшему рыцарю Очага» обречена на провал.

Длина послания не должна превышать 10 слов на *ранг* героя вплоть до максимума в 50 слов на ранге *легенда*. Другие заклинания не могут быть сотворены с помощью этой силы: она предназначено только для передачи сообщений.

Губительная сфера

Ранг: ветеран.
Дистанция: смекалка.
Длительность: концентрация.
Проявления: крутящиеся камни, ветер с крупицами льда, холодное пламя, электричество.
Описание: это могущественное заклинание создаёт шар кружащейся вихрем субстанции или энергии размером с *малый шаблон* с центром на цели.

Сила даёт два эффекта. Во-первых, сфера помогает отражать удары, наносимые персонажу, что налагает штраф −1 на все атаки против



него, −2 при *подъёме*. Если цель хочет атаковать кого-либо сквозь сферу, на неё распространяются те же штрафы.

Во-вторых, с помощью этого заклинания можно наносить урон врагам. Оно атакует любого персонажа, попавшего в область поражения: как друга, так и врага. Сфера обладает навыком *драки*, равным *сверхъестественному навыку* её творца. Использование её для атаки не считается *действием* для носителя. Урон, наносимый губительной сферой, равен значению *сверхъестественного навыка* заклинателя +d4, +d8 при *подъёме*. Также применяются любые дополнительные эффекты от *аспектов* силы, такие как возгорание от холодного пламени.

Сфера движется вместе с её носителем, но медленно. Он не должен бежать, иначе сам станет жертвой атаки со стороны заклинания.

Дар воина

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: жесты, молитва, шёпот.
Описание: даже боевой маг не может тратить всё своё время на изучение новых манёвров и боевых искусств. Для тех, кто любит сходиться с противником в ближнем бою или хочет улучшить навыки своих соратников, эта сила станет быстрым решением проблемы недостатка тренировок.

При успешной *проверке сверхъестественного навыка* тот, на кого направлены чары, получает одну *боевую черту* по выбору колдуна. Заклинатель (не цель) должен быть того же *ранга*, который требует выбранная им *черта*, но при этом остальные требования игнорируются, в том числе необходимость наличия других черт. Если выбранная черта является улучшенной версией (например, *блок+*), колдун получает −2 к *проверке сверхъестественного навыка*. Объект чар может пользоваться всеми преимуществами обретённой *черты*, пока сила не перестанет действовать. *Черта*, полученная при помощи этой силы, не даст никаких новых преимуществ, если персонаж уже обладает этой *чертой*.

Дар полководца

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: боевой клич, призывающая к сплочению речь, тактическое озарение.
Описание: это заклинание даёт цели глубокое понимание тактики и лидерские качества.

При успешной *проверке сверхъестественного навыка* тот, на кого направлены чары, получает одну *лидерскую черту* по выбору колдуна, две при *подъёме*. Герой игнорирует любые требования *черты*, кроме других *черт*. Например, герой не может получить черту *боевой пыл*, если ещё не обладает чертой *командный голос* или если заклинание не было сотворено с *подъёмом* и он не взял её первой.

Друг зверей

Ранг: новичок.
Дистанция: смекалка*100 метров.
Длительность: концентрация.
Проявления: маг концентрируется и делает несколько жестов.
Описание: это заклинание позволяет магам управлять животными, но не говорить с ними. Действует только на существ, чей интеллект находится на уровне животного, а не человеческого. Эта сила не оказывает влияния на магических, призванных и других сверхъестественных тварей.

Цель должна находиться в пределах *дистанции* действия силы — она не призывается с помощью магии.

От размера контролируемого животного зависит модификатор *проверки сверхъестественного навыка*. За каждые +2 полные единицы *размера* начисляется штраф −1. Например, управление крупным медведем (размер +2) будет совершаться со штрафом −1. Отрицательный размер считается размером +0.

Помимо этого можно контролировать стаю мелких существ. На управление маленьким роем не будет налагаться штраф, на управление средним −1, большим −2. Таким образом, управление одной крысой обходится без штрафа, равно как и контроль над небольшим роем.

Жертвоприношение

Ранг: ветеран.
Дистанция: на себя.
Длительность: особая.
Проявления: колдун втягивает дух жертвы, всплеск силы.
Описание: жертвоприношение — сила «тёмной стороны» в чистом виде. Она позволяет чёрному магу принести в жертву разумное существо в обмен на магическую силу. Подобное действие является злом по самой своей природе и совершается только настоящими негодяями.

Пока колдун поддерживает это заклинание, он получает к своей следующей *проверке сверхъестественного навыка* +1 за каждую ступень *характера* убитого им разумного существа (например, убийство крестьянина с *характером* d6 даст +2). Если действие заклинания заканчивается до того, как персонаж использует это преимущество, оно считается потерянным. Только одна жертва может быть убита за каждое применение этого заклинания; действие жертвоприношения заканчивается, когда преимущество от него используется, или когда колдун перестаёт его поддерживать, в зависимости от того, что случается раньше.

Замедление

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: концентрация.
Проявления: узелок на верёвочке, жертва покрывается льдом.
Описание: умелые бойцы и монстры с молниеносными рефлексами могут атаковать в мгновение ока. Замедлить их реакцию — значит лишить их преимущества.

Персонаж проходит *встречную проверку сверхъестественного навыка* против *характера* жертвы. При успехе колдуна во время определения инициативы цель тянет на одну *карту действия* меньше. Жертвы, которые обычно тянут одну карту, должны вытянуть две и выбрать худшую. Если такая цель первой *картой* вытягивает джокера, она может использовать его как всегда и проигнорировать действие заклинания в этом раунде.

Защита от сверхъестественного

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: руны или знаки на коже, лёгкое сияние вокруг героя, красные, жёлтые или чёрные глаза.
Описание: *защита от сверхъестественного* — бич колдунов, поскольку оно снижает эффективность их вредоносных заклинаний. На время действия силы цель получает эффект от черты *защита от сверхъестественного*, при подъёме — *защита от сверхъестественного+*. Эффект силы не складывается с действием одноимённой *черты*, если цель уже обладает ею. В этом случае применяется наибольший модификатор. Например, если герой, обладающий чертой *защита от сверхъестественного*, будет наделён с помощью этого заклинания эффектом черты *защита от сверхъестественного+*, он получит только +4 к проверкам сопротивления магии, а не +6.

Защитник веры

Ранг: закалённый.
Дистанция: на себя.
Длительность: концентрация.
Проявления: аура святости.
Описание: эта сила дарует жрецу благоволение богов. На время действия заклинания герой получает черту *избранный* или *воин света/воин тьмы* (на выбор во время сотворения заклинания).

Если у героя уже есть выбранная *черта*, эффекты не складываются. Если у персонажа нет ни одной из этих *черт*, он может выбрать любую, вне зависимости от того, принадлежит ли он к паладинам или жрецам.

Защитный круг

Ранг: закалённый.
Дистанция: особая.
Длительность: концентрация.
Проявления: круг из святой воды или соли, стена энергии, пентаграмма.
Описание: эта сила предотвращает проникновение определённых существ в охраняемую зону. Во время сотворения заклинания герой должен выбрать *особенность* существ, на которых будет действовать сила: *бесплотность*, *демон*, *механизм/голем*, *невосприимчивость* или *устойчивость* (один тип, например, *холод* или *огонь*), *нежить*, *растение* или *элементаль*. Заклинание действует только на существ с выбранной *особенностью*. Ведущий может позволить ввести вариации этого заклинания, которые действуют на другие категории существ.

В случае успеха появляется защитный круг, занимающий *средний шаблон* с центром на герое. При подъёме площадь увеличивается до *большого шаблона*.

Существа с выбранной особенностью, которые пытаются войти в пределы круга или применить свои *особенности* в отношении тех, кто находится под его защитой, должны пройти *проверку характера*; при *провале* они не могут осуществить задуманное до конца действия заклинания. Эта сила не предотвращает обычные атаки, направленные внутрь защитного круга извне (например, защитный круг от нежити не предотвратит атаки вампира с луком).

Землетрясение

Ранг: ветеран.
Дистанция: смекалка*3.
Длительность: мгновенно.
Проявления: маг громко хлопает по земле обеими ладонями, удар посохом о землю, слова силы.
Описание: эта сила вызывает маленькое, но мощное землетрясение, которое уничтожает врагов и обрушивает здания. Она работает только на твёрдой земле — не на песке, воде, дереве и прочих видах поверхности, так же как и на перекрытиях зданий.

Сила охватывает область *большого шаблона*, центр которого располагается в пределах *дистанции* действия заклинания. Жертвы в области действия должны пройти *проверку ловкости* и при провале упасть в трещины, где они получат 2d10 повреждений от камней и сдавливания землёй. Жертвы, *успешно* прошедшие *проверку*, цепляются за стенки трещин и могут вылезти во время своего хода. Жертвы, прошедшие *проверку с подъёмом*, выпрыгивают и могут действовать сразу же, как только наступит их ход.

Под влиянием этого заклинания стены обваливаются, и в них открываются проломы шириной с область землетрясения.

Змеиный клинок

Ранг: закалённый.
Дистанция: характер*2.
Длительность: концентрация.
Проявления: оружие превращается в змею.
Описание: это заклинание превращает один предмет оружия в ядовитую змею. Его можно накладывать как на своё оружие, так и на вражеское, устраивая противнику неприятный сюрприз.

Заклинатель должен выбрать один предмет оружия в пределах *дистанции* и пройти *проверку сверхъестественного навыка*. В случае успеха оружие превращается в ядовитую змею (используются параметры *травяной гадюки*). Змея не находится под контролем колдуна (хотя в этом случае может помочь *друг зверей*) и атакует ближайшее существо, действуя в ход героя. При подъёме змея особо опасна и является *дикой картой*.

Если действие заклинания заканчивается, змея превращается обратно в оружие. Если змея убита, действие заклинания сразу же заканчивается.

Зомби

Ранг: ветеран.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: особая.
Проявления: начертание символов на трупах, подбрасывание костей, могилы, книги в переплёте из человеческой кожи
Описание: эта сила работает в Рассилоне несколько иначе, чем в «Дневнике авантюриста».

При успехе оживляется один труп. Если герой хочет поднять несколько мертвецов одним заклятьем, на *проверку* его *навыка* налагается штраф −1 за каждого дополнительного зомби.

Это заклинание не требует поддержки: здесь работают базовые правила по длительности заклинания.

Зоркость

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: звериные глаза, светящиеся глаза.
Описание: как гласит пословица, предупреждён — значит вооружён. Это заклинание наделяет цель орлиной зоркостью.

Персонаж получает +2 к *проверкам внимания* для обнаружения чего-либо на расстоянии (*смекалка**2) клеток, +4 при *подъёме*. Он может различить мелкие детали в пределах восьми километров (например, изображения на знамёнах приближающихся рыцарей), и способен разглядеть отдельные силуэты в пределах 16 километров, хотя в последнем случае не может разобрать конкретные детали, такие как пол или принадлежность к народу. Плохое освещение влияет на зрение цели как обычно. Это заклинание не действует на слепых существ и не компенсирует изъян *одноглазый*.

Изгнание

Ранг: ветеран.
Дистанция: характер.
Длительность: мгновенно.
Проявления: Магические жесты, песнопения, открытие портала.
Описание: изгнание открывает временный портал в другие измерения, позволяя заклинателю возвратить демонов, элементалей и духов обратно в их родные пространства против их воли. Только существа с особенностями *демон*, *элементаль* или *бесплотный* подвержены действию этого заклинания.

При использовании этой силы осуществляется *встречная проверка сверхъестественного навыка* персонажа против *характера* цели. Для успешного изгнания заклинатель должен получить *успех* при *проверке* и превзойти результат цели. В случае *успеха* цель мгновенно возвращается в своё родное измерение. Это заклинание не привязывает духа к его измерению, и если существует подходящий портал, потусторонняя сущность может беспрепятственно вернуться в Рассилон.

Имитатор

Ранг: новичок.
Дистанция: характер.
Длительность: концентрация.
Проявления: заклинатель светится короткое время, обретение скрытого знания.
Описание: имитатор позволяет колдуну продублировать одно заклинание противника, которые тот использовал в текущем бою. Эта сила не действует на *особенности* монстров, даже если они повторяют эффекты заклинаний. Заклинания, улучшенные с помощью черт *усиленный посох* или *искусное колдовство*, герой получает без преимуществ, даваемых этими *чертами*.

Во время сотворения этой силы персонаж, заклинание которого герой хочет повторить, должен находиться в пределах *дистанции* действия. Имитатор не воздействует на цель напрямую и не требует *встречной проверки*. *Ранг* героя

должен соответствовать требованиям заклинания, иначе ничего не выйдет. *Успех* при *проверке сверхъестественного навыка* даёт колдуну возможность использовать имитируемое заклинание. Когда действие имитатора заканчивается, герой теряет возможность использовать заклинания, полученные с помощью этой силы. Одновременно с этим прекращается действие всех активных заклинаний, которые были получены с помощью имитатора. Каждое сотворение имитатора позволяет копировать только одно заклинание; например, маг, желающий повторить за своим оппонентом два заклинания, должен сотворить и поддерживать эту силу два раза.

Лёгкий шаг

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: когти, острые шипы на обуви, сияние вокруг ног.
Описание: эта сила облегчает путешествия, и она очень популярна среди тех героев, чей путь лежит по пересечённой местности. При *успешной проверке сверхъестественного навыка* герой перемещается по *пересечённой местности* как по обычной. Действие лёгкого шага распространяется на *лёд*, *леса*, *снег*, *горы*, *крутые холмы* и другие типы местности. Эта сила не защищает от присущих данной местности опасностей; например, герой, переходящий вброд глубокий поток холодного пламени, будет получать урон как обычно.

Любимчик судьбы

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: цель слабо светится, мимолётные видения будущих событий, добрые предзнаменования.
Описание: некоторые герои рождаются для великих деяний. Другим требуется помощь, чтобы они могли избежать несчастий.

Если *проверка сверхъестественного навыка* была *успешной*, цель, потратившая *фишку* для повторной *проверки параметра* и *провалившая* её, может попытаться ещё раз, не тратя дополнительных фишек. Только одна бесплатная *проверка* даётся на каждую потраченную *фишку*. Если и дополнительная *проверка* провалена, но герой хочет попытаться снова, ему придётся потратить ещё одну *фишку*.

Меткость

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: призрачная рука, порыв ветра, огненный след, намагничивание, «счастливая» стрела.
Описание: некоторые атаки словно направляет незримая рука — иногда буквально. С помощью этого заклинания чародей призывает сверхъестественную «руку», чтобы та направила полет его стрелы. *Меткость* увеличивает шанс героя попасть по врагу метательным или стрелковым оружием. Эта сила не действует на атаки с помощью заклинаний, но работает с осадным оружием. В случае *успеха* герой получает +2 на попадание, +4 при *подъёме*.

Мечелом

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка.
Длительность: мгновенно.
Проявления: Оружие ржавеет, ломается пополам, превращается в воду, превращается в лёд и разбивается, исчезает в облачке дыма.
Описание: *мечелом*, также известный как бич убийц, уничтожает один предмет оружия в пределах радиуса действия на выбор заклинателя. Несмотря на название, эта сила работает с любыми видами оружия, но только с оружием. Её эффект не распространяется на броню, щиты, инструменты, жезлы и прочие предметы. Посохи высших магов неуязвимы для этого заклинания из-за их особой природы.

Заклинатель совершает *проверку сверхъестественного навыка* против значения урона оружия-цели. Например, для кувалды используется d8, для короткого меча d6 и так далее. В случае успеха оружие уничтожается навсегда.

Реликвии добавляют к этой проверке модификатор урона. Например, магический меч с модификатором +1 к *проверкам драки* и *урона* при сопротивлении этой силе будет использовать d8+1. Больше информации о реликвиях можно почерпнуть в «Hellfrost: Бестиарий».

Могильный глас

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: нанесение рун на останки, чёрные свечи, книги в кожаном переплёте.
Описание: мёртвые знают много секретов, и с помощью тёмных искусств маг может проникнуть за завесу смерти и наладить контакт с душой ушедшего. Хотя эту силу нельзя назвать злой, многие добрые маги стараются ею не пользоваться, поскольку это сопряжено с определённым риском.

Чтобы заклинание сработало, оно должно быть направлено на конкретную душу. Герой должен знать имя умершего или обладать его личной вещью, телом или его частью.

Если заклинание сотворено успешно, герой слышит призрачный голос. Вне зависимости от того, насколько долго поддерживается сила, герой может задать умершему только один вопрос за каждую *ступень* своего *характера*.

Дух, с которым контактирует герой, не обязательно будет дружелюбным, и вправе лгать, но он не может отказаться отвечать или пускаться в демагогию. Ведущий должен определить, какой именно информацией обладает умерший: духи не всеведущи, и их сведения ограничены тем, что они знали на момент смерти.

Если при *проверке сверхъестественного навыка*, вне зависимости от значения на *диком кубике*, выпадет 1, на зов явится демон или иная враждебная сущность. Хотя она не может напрямую воздействовать на заклинателя, сущность постарается убедить его в том, что она и есть дух вызываемого, чтобы затем передать ему неверную или опасную информацию, возможно, для того, чтобы погубить героя.

Могучий зомби

Ранг: герой.
Дистанция: характер*2.
Длительность: особая.
Проявления: мрачные песнопения, кровь, специальные порошки.
Описание: действие этого заклинания аналогично *зомби*, но оно позволяет персонажу оживлять мертвецов в виде *хагбу*, *болотных людей*, *утопленников* или *горта*, в зависимости от того, как они жили и умерли (на усмотрение ведущего). С его помощью нельзя создавать *красный туман*, *ледяных упырей*, *инеистых вампиров* или другие формы нежити.

Могущественные злые персонажи ведущего могут знать заклинания, необходимые для создания подобных монстров. Поиск источников подобного знания и его уничтожение или получение для использования в своих целях может лечь в основу захватывающего и очень опасного приключения.

Мост

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка.
Длительность: концентрация.
Проявления: сияющий мост, созданная из дерева или льда постройка.
Описание: это заклинание во многом похоже на *стену*, за исключением того, что создаёт горизонтальную, а не вертикальную стену. Каждая секция имеет в ширину 1 метр (0,5 клетки) и 4 метра в длину (2 клетки). Для создания моста через пропасть оба его конца должны соприкасаться с твёрдой поверхностью. Центр моста не требует поддержки.

Мост — это реальная, хоть и временная структура. Некоторые *аспекты*, такие как *огонь*, не дают возможности ходить по нему, но могут иметь много иных способов применения (см. ниже). У материальных мостов *стойкость* равна 10 для каждой клетки. Потеря одного сегмента вызывает обрушение всей конструкции, что влечёт за собой прекращение действия заклинания. Когда действие заканчивается, *мост* мгновенно исчезает.

Это заклинание можно сотворить поверх пола, что даст некоторый эффект в зависимости от *аспекта* заклинания. Тот, кто пересекает *мост* из *холодного пламени*, имеет шанс загореться (одна *проверка* за каждую пройденную клетку), аспект *лёд* делает поверхность скользкой (как неровный лёд), мост из шипов считается пересечённой местностью и так далее. Обсудите совместно с ведущим, какой именно эффект будет иметь ваш аспект.

Невидимость

Ранг: закалённый.
Дистанция: на себя.
Длительность: концентрация.
Проявления: порошок, зелье, радужные огни.
Описание: эта сила действует так, как описано в «Дневнике авантюриста» с приведёнными ниже оговорками. Поддерживать *невидимость* весь день и иметь возможность действовать незамеченным — звучит соблазнительно, но это не лишено недостатков.

Ваши союзники так же не смогут увидеть вас, поэтому у них не получится накладывать заклинания площадного действия таким образом, чтобы не задеть вас. Также будет затруднительно наложить на вас в бою заклинание с *дистанцией касание*.

Если вы не стоите на месте и при этом не касаетесь вашего товарища, колдуны должны делать *проверку внимания* (со штрафом от −4 до -6), чтобы найти вас. Враги, которые видят, что колдун творит заклинание с *дистанцией касание*, также узнают, где вы находитесь, особенно если сила имеет видимые аспекты, такие как на мгновение охватывающее вас сияние.

Союзники также испытывают сложности с обработкой невидимых *ранений*, поэтому они получают дополнительный штраф от −4 до −6 к *проверкам лечения*, когда оказывают медицинскую помощь невидимому союзнику.

Невосприимчивость к оружию

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: твёрдая кожа, мерцающее энергетическое поле, невидимый щит.
Описание: в то время, как доспех даёт некоторую защиту против любых повреждений, эта сила нейтрализует весь урон, наносимый определённым типом оружия. Во время сотворения заклинания герой выбирает один тип оружия, такой как длинные мечи или секиры, но не любые мечи или любые топоры.

При успехе колдун получает только половину урона от выбранного типа оружия. При подъёме объект чар приобретает *невосприимчивость* к этому типу оружия. Это действие распространяется на магическое оружие выбранного типа, включая усиленное с помощью *сокрушения*. Заклинание не защищает от оружия, превращённого с помощью *змеиного клинка* в змею, а так же от сил с *аспектами*, имитирующими оружие, например, от *стрелы* с аспектом *летающие кинжалы*.

Невосприимчивость к стихии

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: стена противоборствующей стихии, мистический щит, невидимый слуга, покрытая рунами броня.
Описание: это заклинание защищает цель от одной стихии или одного *аспекта* заклинания, на выбор героя. Если это не оговорено отдельно, заклинатель может выбрать лю-

бую стихию или *аспект*. Ведущий должен принять решение о том, к какому типу относить не самые очевидные для определения *аспекты*. Например, заклинание *стрела* с аспектом *летающие кинжалы* можно отнести к стихии земли, поскольку кинжал изготавливается из металла, в то время как радужный поток можно отнести к свету.

На время действия заклинания цель получает только половину урона от выбранной стихии, при *подъёме* — не получает вовсе. Обратите внимание на то, что это заклинание действует только против прямых атак, в отличие от *защиты от окружающей среды*, которое оберегает от воздействий природных условий.

Неосязаемость/осязаемость

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка.
Длительность: концентрация.
Проявления: призрачная форма, полупрозрачное тело, превращение в один из первоэлементов.
Описание: при успешной проверке сверхъестественного навыка герой становится бесплотным. Он не может влиять на физический мир, но и физический мир не оказывает никакого воздействия на него. Персонаж способен проходить сквозь стены, а немагическое оружие проходит прямо сквозь него. Предметы, оказавшиеся при нём в момент активации силы, также неосязаемы.

Заклинатель может творить магию и по-прежнему чувствителен к магическим атакам вроде *стрелы*, а также к магическим реликвиям.

Если маг становится осязаемым внутри кого-либо или чего-либо, и он, и жертва получают урон. Если внутри оказалась кисть руки, оба получают одно *ранение*, если вся рука — два, если обе руки — три, и если все тело, то четыре.

Обратная версия этого заклинания, *осязаемость*, устраняет особенность монстра *бесплотность*. На время действия силы цель считается существом из плоти и крови.

Ночное зрение

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: глаза светятся красным или жёлтым или становятся подобны глазам животных.
Описание: отнюдь не все народы хорошо видят ночью, а тем более — в полной темноте.

При *успехе* цель получает *тепловидение* или *ночное зрение*; это должен определить заклинатель во время сотворения силы. При *подъёме* цель получает оба свойства (игнорирует штрафы от сумрака и темноты, и получает только половину штрафа за плохую видимость к атакам против теплокровных существ).

Ночные кошмары

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка*1,6 километра.
Длительность: особая.
Проявления: руны, кровь, втыкание булавок в куклу.
Описание: эта коварная сила заставляет жертву страдать от ужасных ночных кошмаров, мешая ей спать. Колдун должен знать имя цели и обладать какой-либо принадлежащей ей вещью (локоном волос, предметом одежды и тому подобным), но ему не обязательно знать её местонахождение. Жертва должна находиться в пределах *дистанции* действия заклинания. Заклинание нужно поддерживать до тех пор, пока цель не уснёт.

Ложась спать, жертва должна пройти *проверку характера*, со штрафом −2, если колдун сотворил заклинание с *подъёмом*. При *успехе* она мечется и вертится во сне, но кроме этого *ночные кошмары* никак на неё не действуют. Если *проверка характера* закончилась *провалом*, персонажа терзают ужасные *ночные кошмары*, и он должен сделать *проверку по таблице страха*. При критическом провале эта проверка совершается с модификатором +2.

Провал при *проверке характера* ведёт к тому, что сон не приносит персонажу отдыха. Больше информации об этом можно получить в разделе правил по сну в «Дневнике авантюриста».

Обаяние

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: командный голос, пристальный взгляд, притягательная личность.
Описание: это заклинание делает цель обаятельнее. На время его действия она получает +1 к *харизме* в случае *успеха* и +2 при *подъёме*.

Облако смерти

Ранг: ветеран.
Дистанция: 24/48/96.
Длительность: концентрация.
Проявления: холодное пламя, электричество, огонь, холод, кислота, высовывающиеся из земли зазубренные шипы.
Описание: *облако смерти* создаёт область, при проходе через которую любое существо получает урон. Его действие полностью аналогично *взрыву*, но шаблон остаётся в игре на время действия силы.

Любое существо, вошедшее в область действия заклинания или начавшее в нем свой ход получает повреждения. *Проверка урона* совершается отдельно для каждой жертвы.

Обнаружить/скрыть

Ранг: новичок.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: мгновенно/концентрация.
Проявления: шёпот, жесты, гудящий звук.
Описание: это заклинание заменяет *увидеть/скрыть сверхъестественное*. Оно использует аналогичную игровую механику, но во время сотворения *обнаружения* герой должен определить, что он ищет. Объект поиска может быть как общим (магия, ловушки, потайные двери или золото), так и конкретным (барон Густбран или вождь орков). Для достижения эффекта базовой силы герой должен во время сотворения заклинания обозначить, что он ищет магию. Искомые объекты можно сделать видимыми для всех, если совершать *проверку сверхъестественного навыка* (−2).

Сразу после использования *обнаружения*, любой подходящий под описание объект или эффект автоматически замечается магом (или окружающими, если *проверка* была *успешно* пройдена с соответствующим штрафом), при нахождении в области действия заклинания.

Распространённое применение этой силы — обнаружение магии (стандартная сила *увидеть сверхъестественное*). Когда заклинание активно, герой может сосредоточиться на определённом предмете. Потратив *действие* на *проверку смекалки*, при *успехе* он может распознать одну силу или одно свойство объекта, или все силы и свойства при *подъёме*. Это работает только в отношении неодушевлённых объектов, таких как плащи или мечи, но не живых существ.

Силу можно также использовать для достижения обратного действия, чтобы скрыть один предмет, эффект или одно существо. Она работает в точности как *скрыть сверхъестественное* из «Дневника авантюриста».

Отвага/паника

Ранг: закалённый.
Дистанция: характер.
Длительность: концентрация.
Проявления: молитва, слова ободрения.
Описание: способность встретиться лицом к лицу с ужасным противником и не сбежать в панике уже гарантирует половину успеха в битве. Благодаря *отваге*, каждый союзник колдуна в пределах *дистанции* действия заклинания получает +2 к *проверкам характера* для сопротивления страху, +4 при *подъёме*. *Паника* накладывает аналогичный штраф на *проверки* противников в пределах *дистанции* действия силы.

Открыть/запереть

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: особая или мгновенно.
Проявления: шёпот, аура вокруг замка
Описание: нужно ли магу защитить ценности или создать препятствие преследователям, в его распоряжении есть заклинание *запереть*, с помощью которого можно запечатать дверь, сундук с сокровищами или другой объект с замком. Все попытки взломать или выбить замок осуществляются со штрафом −2, −4 при *подъёме*. Также запертый объект получает +2 к *стойкости*, +4 при *подъёме*. Маг может беспрепятственно открыть запертую им дверь. Открытие замка любым из способов автоматически прекращает действие заклинания.

С помощью обратной версии заклинания можно открыть любой обычный замок, хотя при вскрытии очень сложных замков ведущий вправе назначить штраф к *проверке сверхъестественного навыка*. Если с помощью этого заклинания отпирается замок, запечатанный силой *запереть*, на *проверку сверхъестественного навыка* налагается штраф −2 или −4.

Паучьи лапы

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: когтистые руки, зацепки, липкие руки.

Описание: эта сила наделяет мага способностью к лазанью, сравнимой с паучьей. Герой может цепляться за любую поверхность, взбираться по стенам и даже свисать с потолка. При *успехе* персонаж способен перемещаться по таким поверхностям на полный *шаг* и даже *бежать*.

Песнь битвы

Ранг: закалённый.
Дистанция: особая.
Длительность: концентрация.
Проявления: поэзия, боевая песнь.
Описание: это заклинание, любимое воинственными скальдами-саксами и жрецами Тива, бога войны, ввергает цели в боевое неистовство.

Каждое существо в пределах *среднего шаблона* с центром на заклинателе, за исключением его самого, получает черту *берсерк* на время действия заклинания. При *подъёме* цели мгновенно входят в состояние берсерка, как это описано в *черте*. Персонажи, желающие противостоять действию силы, должны пройти *проверку характера* против *сверхъестественного навыка* колдуна. Это заклинание воздействует как на друзей, так и на врагов.

Колдун может увеличить площадь действия заклинания до *большого шаблона*, пройдя *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом −2.

Пир

Ранг: новичок.
Дистанция: смекалка.
Длительность: мгновенно.
Проявления: пища появляется из ниоткуда, на кустах вырастают ягоды, появляется дичь.
Описание: временами у героев заканчивается еда, и тогда заклинание пир может оказаться кстати. Колдун сотворяет 2,5 килограмма обычной еды (но не воды) на *ранг* заклинателя. Еда не может быть создана внутри какого-либо объекта, она появляется на земле в пределах *дистанции* действия силы. Если нет свободного места, где может появиться пища, то заклинание не срабатывает, как если бы *проверка сверхъестественного навыка* закончилась *провалом*. Вся не съеденная до полуночи пища портится.

Подавление магии

Ранг: ветеран.
Дистанция: смекалка.
Длительность: концентрация.
Проявления: магический символ, всплеск магической энергии, поле мерцающего света.
Описание: в то время как *защита от сверхъестественного* делает противников колдуна менее уязвимыми для заклинаний, подавление магии временно перекрывает ему доступ к потокам магической энергии. Реликвии и алхимические изделия, уже имеющие заряд магической энергии, не подвержены действию этой силы.

Успех при *проверке сверхъестественного навыка* позволяет герою поместить *средний шаблон* в любом месте в пределах *дистанции* заклинания или *большой шаблон*, если *проверка* осуществлялась со штрафом −2.

Любое использование магии в области действия или направление заклинаний сквозь неё автоматически попадает под эффект силы *рассеивание*, которая использует значение *сверхъестественного навыка* колдуна. Этот эффект распространяется как на друзей, так и на врагов.

Поддержка

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: мгновенно.
Проявления: наложение рук, отвары трав.
Описание: *поддержка* снимает один уровень *усталости*, при *подъёме* — два. Она не останавливает кровотечение, не выводит из *шока*, не возвращает в сознание персонажей, оказавшихся *при смерти* из-за *ранений*, и не лечит *ранения* другим образом. Также она не устраняет причину усталости. Например, голодный рыцарь может перестать чувствовать усталость, но он по-прежнему остаётся голодным.

На *проверку сверхъестественного навыка* накладывается штраф, равный количеству уровней *усталости* цели (в дополнение к штрафам за *усталость* и *ранения* самого заклинателя). Так, колдун, пытающийся снять уровни *усталости* с самого себя, будет испытывать двойной штраф.

Полёт

Ранг: ветеран.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: порывистый ветер, крылья, метла
Описание: эта сила позволяет персонажу лететь, передвигаясь на количество клеток, соответствующее его *шагу*, при *подъёме* — удвоенному *шагу*. Его *вертикальная манёвренность* равна 0.

Починка

Ранг: ветеран.
Дистанция: касание.
Длительность: мгновенно.
Проявления: судно ремонтируется само собой.
Описание: с помощью этого заклинания чародей может починить повреждения, полученные деревянным судном в течение последнего часа.

Заклинатель должен потратить одно полное *действие* на *концентрацию*, после чего следующим действием совершить *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом, равным количеству *ранений* судна. *Успех* устраняет одно *ранение*, *подъём* — два. Заклинание не действует на урон, полученный при критических попаданиях. Такие повреждения требуют ремонта обычными методами без применения магии. Также с помощью этого заклинания можно чинить сломанные предметы, включая постройки.

Правда о враге

Ранг: закалённый
Дистанция: поле зрения
Длительность: мгновенно
Проявления: жесты, шёпот, тяжёлый взгляд.
Описание: знание — сила. Способность оценить сильные стороны противника перед тем, как вступить с ним в бой, может дать большое преимущество.

Успешная *проверка сверхъестественного навыка* позволяет герою оценить число *черт*, *изъянов* и *особенностей*, которым обладает выбранная им цель, а также *навык* атаки с самым высоким значением. Тем не менее, он не может определить, что это за умение. При *подъёме* он узнает значение навыка атаки цели и названия всех её *черт*, *изъянов* и *особенностей*, но без описания их игровой механики. Это заклинания никоим образом не воздействует на цель, поэтому ему нельзя противостоять.

Превращение

Ранг: ветеран.
Дистанция: на себя.
Длительность: концентрация.
Проявления: изменение формы тела, талисманы, татуировки.
Описание: многие культуры хранят легенды о шаманах и колдунах, которые умели превращаться в животных. Эта сила позволяет превращаться в обычных животных, например, в птицу, медведя или льва, хотя иногда встречаются и более странные трансмутации. Вне зависимости от принимаемой формы, *дикие карты* и *статисты* сохраняют свой статус.

Колдун решает, облик какого существа он хочет принять, и проходит *проверку сверхъестественного навыка*. Модификатор *проверки* зависит от *размера* существа, в которое хочет превратиться герой. Существа маленького *размера* не дают модификатора, средние дают модификатор −1, крупные −2, а огромные −4.

Превращение в животное, особенности которого лежат за границами возможностей обычных (определяется ведущим), влечёт дополнительный штраф −2.

Герой также может превратиться в представителя любого народа или в существо, чей ин-

теллект превышает животный, но это влечёт дополнительный штраф −2.

Попытка имитировать облик конкретного существа даёт дополнительный штраф −2. В случае успеха требуется *проверка внимания* (−4), чтобы распознать, что герой — не тот, за кого себя выдаёт. При *подъёме* штраф увеличивается до −6.

Оружие и одежда исчезают, сливаясь с телом животного, и вновь появляются, когда сила прекращает действовать. Прочие предметы падают рядом с животным.

Превратившись, персонаж сохраняет *смекалку*, *характер* и связанные с этими *характеристиками навыки* (хотя вряд ли они ему пригодятся, потому что он не может разговаривать). Герой приобретает *ловкость*, *силу* и связанные с этими *характеристиками навыки* животного, но теряет возможность применять любые устройства. Он не может говорить, использовать силы, но может поддерживать ранее активированные силы. Если *выносливость* существа и персонажа отличаются, выбирается наибольшее значение.

Последнее слово по вопросу возможностей животного остаётся за ведущим. Колдун, превращённый в пса, мог бы нажать на спусковую скобу арбалета, но ему придётся пройти *проверку навыка* со значением d4−2, так как у животного нет собственного навыка *стрельбы*. Персонаж может использовать свой навык *убеждения*, но в некоторых случаях со штрафом −4 за неспособность разговаривать.

Как было отмечено выше, можно превращаться в чудовищ. В типичной фэнтези-игре к таким существам могут относиться грифоны, гидры, единороги и даже драконы. Превращение в представителя другого народа (эльфа, орка и т.д.) также возможно.

Пример: В отчаянной ситуации Мэгги решает превратиться в дракона, охраняющего крепость. Она получает штраф −4 за огромный размер *дракона, −2 за его* особенности, *−2 за интеллект, а также дополнительно −2 за попытку выдать себя за конкретного дракона. Она получает суммарный штраф −10. Будем надеяться, что у Мэгги достаточно фишек.*

Превращение в элементаля

Ранг: ветеран.
Дистанция: на себя.
Длительность: концентрация.
Проявления: герой принимает вид соответствующего элементаля.
Описание: могущественные маги стихий имеют сильную связь с царствами стихий и могут превращать собственное тело в стихийную материю, правда, на короткое время.

На время действия заклинания герой получает *особенности* соответствующего элементаля. Он сохраняет свои *параметры* (в том числе *черты*, *изъяны* и *размер*).

Предвидение

Ранг: ветеран.
Дистанция: особая.
Длительность: мгновенно.
Проявления: талисман, знамение, мимолётное видение будущего, рунные камни.
Описание: герой получает ограниченную способность заглядывать в будущее и совершать небольшие манипуляции с потоком времени. Если заклинание сотворено *успешно*, в начале следующего раунда колдун может по своему усмотрению поменять местами две *карты действия* (4 при *подъёме*) у любого союзника (включая себя) или врага. Обмен картами должен состояться до того, как кто-либо начнёт действовать.

Призыв вестника

Ранг: герой.
Дистанция: характер.
Длительность: особая.
Проявления: молитва, песнопения, воскурение фимиама.

Описание: у каждого божества есть вестник — сверхъестественное существо, посылаемое в царство смертных, когда последователи взывают к божественной помощи. Герой может призвать только того вестника, который служит его божеству (*параметры* вестника смотри в «Hellfrost: Бестиарий»).

Вестники — это не инструменты, вызываемые смертными каждый раз, когда они не могут одержать победу в битве. За каждую попытку сотворения этого заклинания, успешную или нет, совершённую в этом году, герой получает накапливающийся штраф −2. Образно говоря, с началом нового календарного года боги сбрасывают со счетов предыдущие призывы.

Вестники принимают указания только от заклинателя, и только если запрос соответствует догматам божества. Большинство из них сражается на стороне персонажа до тех пор, пока есть причина эта делать.

Заклинание действует до тех пор, пока вестник не будет убит или пока ведущий не решит, что посланцу божества пора возвращаться (обычно после выполнения одного задания или спустя день после призыва). Поверженный вестник исчезает, не оставляя после себя ничего, включая снаряжение.

Призыв демона

Ранг: ветеран.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: концентрация.
Проявления: кровь, воскурение дурманящих трав, жертвоприношения, круг призыва.
Описание: эта тёмная сила вызывает исчадий Бездны. Призыв демонов даже из благородных побуждений расценивается большинством цивилизованных народов как злодеяние, и героям не следует относиться к этому легкомысленно. Кроме того, дорога в Бездну выстлана благими намерениями, и разумные демоны известны своей лживостью и способностью искажать приказы таким образом, чтобы получить максимальную выгоду для себя.

К *проверке сверхъестественного навыка* применяется модификатор: некоторые демоны встречаются реже других или их сложнее подчинить своей воле и привести в царство смертных. Эти модификаторы перечислены в таблице ниже.

При *успехе* демон оказывается связан волей призывающего, пока действие силы не закончится, или пока существо не будет убито, в зависимости от того, что произойдёт раньше. Герой может изгнать призванного им демона в любое время, потратив *действие*; это не требует *проверок*. Демоны действуют согласно своим основным желаниям и могут отказаться выполнять приказы. Например, демон чумы не захочет вступать в ближний бой, пока не будет уверен в том, что это поможет распространению болезней. Если колдунам нужна машина для убийства, они обычно призывают цепных демонов, демонов-солдат, бичевателей или шипастых демонов.

Когда действие заклинания заканчивается или демон гибнет, он отправляется обратно в Бездну вместе с тем снаряжением, с которым прибыл. Поэтому демон, убивший призвавшего его колдуна, не получит никакой выгоды, кроме возвращения в родное измерение.

Таблица призыва демонов

Мод.	Демон
+0	демон-солдат, демонический скакун
−1	цепной демон, демон-перевёртыш, бес, бичеватель, шипастый демон
−2	демон обжорства, библиотекарь, суккуб/инкуб
−4	чумной демон, разоблачитель
−6	ледяной демон

Призыв зверя

Ранг: ветеран.
Дистанция: характер*10 метров.
Длительность: концентрация.
Проявления: заклинатель концентрируется и совершает магические пассы.
Описание: это заклинание — улучшенная версия *друга зверей*; оно позволяет герою при-

зывать животных и управлять их действиями. С его помощью можно призывать только обычных существ с животным *(ж)* интеллектом. Его действие не распространяется на магических, оживлённых с помощью некромантии и прочих «неестественных» тварей. Существа типа грифонов и линнормов считаются в Рассилоне обычными животными.

Размер призываемого зверя определяет модификатор сложности. За каждые 2 пункта *размера* (округляя вверх) на *проверку сверхъестественного навыка* накладывается суммирующийся штраф −1. Пещерный медведь (*размер* +4) даёт штраф −2. Отрицательный *размер* считается размером +0. Можно призвать рой насекомых или стайку небольших существ. Стая размером с *малый шаблон* не даёт штрафов, размером со *средний* даёт −1 и размером с *большой* даёт −2. Таким образом призыв одной крысы осуществляется без штрафа, но так же осуществляется призыв небольшого роя. Если заклинатель хочет следить за кем-то, одна крыса менее заметна, чем стая.

При успешной *проверке сверхъестественного навыка* существо появляется из воздуха в поле зрения заклинателя в пределах *дистанции* силы, но не может действовать до следующего хода колдуна.

Животное остаётся под контролем героя до окончания действия заклинания или до тех пор, пока не будет убито, в зависимости от того, что произойдёт раньше. Оставшиеся в живых существа после окончания действия заклинания возвращаются туда, откуда были призваны. Сила *друг зверей* не может быть использована в отношении существ, призванных другим колдуном.

Призыв элементаля

Ранг: ветеран.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: концентрация.
Проявления: субстанция того же типа, что и призываемый элементаль.
Описание: эта сила призывает духа стихии, который находится под полным контролем героя. При *успехе* колдун призывает элементаля, чтобы тот выполнял его поручения. Сущность остаётся под контролем пока не погибнет или пока действие заклинания не закончится, после чего возвращается в родное измерение.

Общение с элементалем осуществляется с помощью мысленной связи, но это одностороння связь — существо не может передавать мысли или даже базовую информацию колдуну. Мысли подобных сущностей лежат за пределами понимания смертных.

Пробудить древо войны

Ранг: герой.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: дерево покрывается рунами, превращаясь в древо-человека.
Описание: *древа войны* — это полуразумные магически оживлённые деревья, которые обычно создаются только во времена крайней необходимости.

В случае *успеха* одно дерево (обязательно высотой более 10 метров), к которому прикасается герой, превращается в *боевого древня* (см. «Hellfrost: Бестиарий»). При *подъёме* оживлённое дерево становится *дикой картой*. После окончания действия заклинания *боевой древень* превращается обратно в обычное дерево. Если *древень* погибает, действие заклинания автоматически заканчивается.

Прозрение

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: мгновенно.
Проявления: прикосновение к объекту, бледное свечение, удачная догадка, шепчущие голоса.
Описание: эта сила даёт колдуну мимолётное видение о прошлом существа, места или предмета.

При успешном сотворении заклинания герой получает видение, озарение или ощущение,

касающееся событий, произошедших с предметом или персонажем в прошлом. Подъём при *проверке сверхъестественного навыка* может дать дополнительную информацию на усмотрение ведущего.

Прыжок

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: сильные ноги, ноги становятся ногами животного.

Описание: цель заклинания может прыгать на большие расстояния, чем обычно. *Успех* увеличивает расстояние прыжка в 2 раза, *подъём* — в 4. Модификатор применяется после того, как учитывается фактор разбега.

Путы

Ранг: новичок.
Дистанция: смекалка.
Длительность: особая.
Проявления: клеевая бомба, лозы, кандалы, паутина.
Описание: эта сила позволяет персонажу обездвижить цель при помощи извивающихся лоз, длинных волос, паутины или чего-нибудь ещё, что может превратиться в путы.

При использовании заклинания осуществляется *встречная проверка сверхъестественного навыка* колдуна против *ловкости* жертвы. *Успех* у мага означает, что цель частично обездвижена, и на её *шаг* и на *навыки*, связанные с *силой* и *ловкостью*, наложен штраф −2. При *подъёме* цель опутана полностью, то есть не может перемещаться и использовать *навыки*, связанные с *ловкостью* и *силой*. *Защита* цели падает до 2, но нападающий при этом не застаёт жертву *врасплох*.

Каждым последующим действием опутанная цель может осуществить *проверку ловкости* или *силы*, чтобы высвободиться. Другие персонажи тоже могут пытаться освободить пойманного, проходя *проверки силы (−2)*.

Путы захватывают одного противника малого или среднего *размера*. Можно попытаться обездвижить одно крупное существо или всех в пределах *среднего шаблона*, но это налагает штраф −1 на *проверку сверхъестественного навыка*. Также можно попытаться обездвижить одно огромное существо или всех в пределах *большого шаблона*, пройдя *проверку* со штрафом −2.

Регенерация

Ранг: герой.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: раны заживают со сверхъестественной скоростью.
Описание: *регенерация* позволяет цели излечивать раны со сверхъестественной скоростью.

Пока заклинание действует, персонаж совершает бесплатно *проверку на прочность (−2)* каждый раз, когда получает *ранение*. При *подъёме* эта проверка совершается без штрафа. Никакие другие модификаторы *проверки на прочность* не применяются. Если бесплатная *проверка* не увенчалась *успехом*, можно сделать повторную *проверку*, потратив *фишку* как обычно.

Если цель убита, пока заклинание активно, его действие автоматически прекращается. Ни одно известное заклинание не может вернуть умершего к жизни (только в виде нежити, разве что).

Сила нежити

Ранг: ветеран.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: мертвенно-бледная кожа, когти, клыки.
Описание: эта необычная сила позволяет колдуну имитировать один *параметр* или одну *особенность нежити* (при *подъёме* — два *параметра* или две *особенности*), к которой он прикасается во время сотворения заклина-

ния. Имитируемый *параметр* заменяет значение собственного *параметра* колдуна. Например, последователь Хелы, который хочет получить физическую *силу* вампира, получает *силу* d12+1 на время действия заклинания. При этом нежить не теряет выбранный *параметр* или *особенность*.

Смертоносная аура

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: холод, холодное пламя, божественная энергия, электричество, огонь, жар.
Описание: цель заклинания окутывается аурой, наносящей повреждения врагам.

Когда цель заклинания заканчивает передвижение, все находящиеся рядом персонажи получают 2d6 урона. Это заклинание воздействует в равной степени на друзей и на врагов. Сама цель не подвержена действию ауры, даже если имеет уязвимость к *аспекту* заклинания.

Смерч

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка.
Длительность: концентрация.
Проявления: жесты, вращение.
Описание: при успешной *проверке сверхъестественного навыка* герой создаёт смерч, площадь которого равна *среднему шаблону*, и помещает его в пределах *дистанции* действия силы. Каждый персонаж, застигну-

тый смерчем, должен пройти *проверку силы* и при *провале* оказаться сбитым с ног *навзничь*. *Размер* персонажа используется в качестве модификатора *проверки*: дракона сложнее сбить с ног, чем энгро. Если у жертвы на игральной кости, соответствующей *силе*, выпадет 1 (вне зависимости от результата на *диком кубике*), она оказывается *в шоке*.

Герой может переместить смерч на расстояние в клетках, равное значению его *смекалки*, за *раунд*, но это требует целого *действия*. Если центр смерча оказывается за пределами поля зрения колдуна, действие заклинания автоматически заканчивается.

Смятение

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: концентрация.
Проявления: потрясённый вид, потеря координации.
Описание: для могущественных магов слабые умы — не более чем игрушки. В то время как *кукла* позволяет чародею контролировать разум жертвы, эта сила просто вызывает психическое перенапряжение.

Заклинатель должен выбрать одну цель в пределах *дистанции* и совершить *проверку сверхъестественного навыка* против *смекалки* жертвы. В случае успеха маг вызывает у жертвы потерю концентрации и координации. Во время действия заклинания все *проверки параметров* жертвы осуществляются со штрафом −2, −4 при *подъёме*.

Сон

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: концентрация.
Проявления: колыбельная, жесты, попавший на жертву порошок.
Описание: некоторым магам нравится сокрушать орды врагов и разрывать их на мелкие кусочки, но те, кто предпочитает действовать тихо или отличается миролюбием, часто прибегают к этому заклинанию.

Колдун выбирает цель и проходит *проверку сверхъестественного навыка*. *Сон* воздействует на одного противника малого или среднего *размера*. Герой может увеличить область поражения до *среднего шаблона* или одного крупного существа, пройдя проверку *сверхъестественного навыка* со штрафом −2. При штрафе −4 можно увеличить область поражения до *большого шаблона* или одного огромного существа. *Сон* не действует на *демонов*, *механизмы*, *нежить*, *растения*, *фей* или *элементалей*.

Жертвы должны пройти *проверку характера* (со штрафом −2 при *подъёме* у колдуна). При *провале* цели мгновенно засыпают.

Громкий шум будит спящих. До тех пор, пока хоть одна из жертв спит, заклинание считается поддерживаемым. Когда действие чар рассеивается, спящие просто просыпаются (если они живы).

Стена

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка.
Длительность: концентрация.
Проявления: пламя, лёд, шипы, силовое поле, кости.
Описание: эта сила действует так, как описано в «Дневнике авантюриста» с приведёнными ниже оговорками.

Успешная *проверка сверхъестественного навыка* создаёт секцию стены площадью в одну клетку. Можно создать больше секций при сотворении заклинания, хотя это сложнее сделать. За каждые две дополнительные секции длиной в 1 клетку герой получает штраф −1 к *проверке сверхъестественного навыка*. Каждая сотворённая одним заклинанием стена считается одной поддерживаемой силой, вне зависимости от числа секций в ней.

Например, герой Дэйва хочет полностью окружить врага стеной. Для этого требуется пять секций (4 стены и крыша), что даёт штраф −2. Он поддерживает её как одно заклинание.

Стрела

Ранг: новичок.
Дистанция: 12/24/48.
Длительность: мгновенно.
Проявления: огонь, лёд, свет, тьма, цветные стрелы, насекомые.
Описание: *стрела* — стандартная атакующая сила магов, но она также может представлять собой разряд энергии, благословенный луч очищающего света и т. д. Урон от *стрелы* равен 2d6.

Дополнительные стрелы: персонаж может сотворить до 3 *стрел*, осуществляя *проверку сверхъестественного навыка* для каждой *стрелы*, но используя при этом один *дикий кубик*. *Стрелы* можно распределить между целями по выбору персонажа. Использование дополнительных *стрел* не является *автоматическим огнём* и не влечёт модификаторов за отдачу, но результаты магической *отдачи* складываются, и множественный *шок* может привести к *ранению*.

Дополнительный урон: персонаж может увеличить урон, наносимый *стрелой*, на одну ступень (2d8), пройдя *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом −1. Также герой может увеличить урон, наносимый заклинанием, на две ступени (2d10), пройдя *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом −2. Герой может сотворить несколько *стрел* с дополнительным уроном.

Телепортация

Ранг: закалённый.
Дистанция: особая.
Длительность: мгновенно.
Проявления: облако дыма, исчезновение, превращение в молнию.
Описание: эта сила позволяет персонажу исчезнуть и сразу же появиться на расстоянии до 20 клеток за каждый *успех* и *подъём*. *Телепортация* считается *перемещением*. Ближайшие противники не получают *свободной атаки* по персонажу, который выходит из ближнего боя при помощи этой силы. Если персонаж хочет переместиться в место вне зоны его видимости, он должен пройти *проверку смекалки (−2)*. Если герой собирается телепортироваться в незнакомое место, которого он никогда прежде не видел, штраф составит −4.

Провал любой из двух проверок означает, что персонаж столкнулся с препятствием. Он возвращается на исходную позицию в состоянии *шока*. Если при проверке на игральной кости, соответствующей его *сверхъестественному навыку*, выпадет 1 (вне зависимости от результата на *диком кубике*), проблема становится серьёзнее. Персонаж не только оказывается *в шоке* и испытывает магическую *отдачу*, но ещё и получает 2d6 урона.

При телепортации колдун не может проникнуть внутрь цельного объекта, даже если будет пытаться. Сила тут же возвращает персонажа на начальную позицию со всеми описанными выше последствиями

Перемещаться с другими: персонаж может перемещаться вместе с другими живыми существами, но каждый дополнительный «пассажир» стоит колдуну уровня *усталости*. Герой может прихватить с собой больше чем двоих «пассажиров», но после этого он мгновенно переходит в состояние *при смерти*. Каждый уровень *усталости* снимается часом отдыха.

Телохранитель

Ранг: новичок.
Дистанция: соседняя клетка.
Длительность: концентрация.
Проявления: фигурка солдата.
Описание: большинство заклинателей не особо талантливы в ближнем бою и не всегда могут положиться на своих товарищей, чтобы те

защитили их. Эта сила предоставляет герою надёжного телохранителя, которого можно мгновенно призвать.

Сотворяя это заклинание, маг просто бросает фигурку солдата на землю и произносит короткую магическую формулу. Во время удара о землю фигурка трансформируется в могучего воина, который находится под полным контролем героя. Если *проверка сверхъестественного навыка* прошла с *подъёмом*, телохранитель становится *дикой картой*. Получив *ранение*, солдат рассыпается в пыль. Для следующего использования этого заклинания потребуется другая фигурка. Каждая фигурка стоит 10 зщ. Заклинание действует до окончания поддержки или до гибели телохранителя, смотря что произойдёт раньше.

Телохранитель

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d6, внимание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (4).
Снаряжение: длинный меч (*сила*+d8), средний щит (+1 *защита*).
Сокровища: нет.
Особенности:

- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Механизм/голем:** +2 к попытке выйти из *шока*; не получает дополнительного урона от *прицельных атак*; колющие атаки наносят половину урона; не подвержен действию болезней и ядов.
- **Бесстрашный:** телохранитель не поддаётся *страху* и *запугиванию*.
- **Стена щитов:** До тех пор, пока телохранитель находится рядом с заклинателем, на все атаки против героя налагается штраф −1. Телохранитель не может использовать эту способность для защиты других персонажей.

Тепловая маскировка

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: слабое мерцание, бледная кожа.
Описание: некоторые существа обладают способностью чувствовать тепло тел, что даёт им явное преимущество в темноте. Благодаря этой силе, температура тела цели не отличается от температуры воздуха. Противники, атакующие героя, защищённого этим заклинанием, не получают преимущества от *тепловидения*.

Тишина

Ранг: закалённый.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: жесты, поглощающая звуки зачарованная сумка.
Описание: эта сила используется для максимальной маскировки или для боя с враждебно настроенными магами. Она создаёт область абсолютной тишины, равную *среднему шаблону*, вокруг одного неодушевлённого объекта, такого как монета, меч или предмет одежды. При подъёме область увеличивается до *большого шаблона*.

В области действия не возникает ни единого звука, хотя звуки, доносящиеся извне, ясно слышны. Зона тишины перемещается вместе с объектом, так что его можно бросить во врага.

В области действия этой силы колдуны, чьи заклинания требуют слов для сотворения, не могут использовать магию, а монстры, особые атаки которых связаны со звуком (например, *банши*), временно теряют свои способности.

Туман

Ранг: ветеран.
Дистанция: на себя.
Длительность: концентрация.
Проявления: туман поднимается от земли.
Описание: магия управления погодой редка, могущественна и требует подготовки. Это заклинание создаёт туман вокруг колдуна в радиусе *ранг**1,6 км. Перед *проверкой сверхъестественного навыка* герой должен

потратить четыре *раунда* на сотворение заклинания. В случае *успеха* туман поднимается со сверхъестественной скоростью.

Внутри тумана *степень освещения* снижается на одну ступень, вплоть до *кромешного мрака*, при *подъёме* — на две. Так, в солнечный день успешно сотворённое заклинания уменьшит освещение в пределах облака тумана до *сумерек*. В лунную ночь заклинание, сотворённое с *подъёмом*, создаст область *кромешной тьмы*. У колдуна нет специальной устойчивости к эффектам тумана, и он тоже получает штрафы за освещение.

Убежище

Ранг: новичок.
Дистанция: особая.
Длительность: мгновенно.
Проявления: колдун исчезает в облаке дыма, колдуна уносит смерч, превращение в столб огня.
Описание: когда обстоятельства прижимают, мудрый человек идёт туда, где безопасно. Это заклинание возвращает героя в защищённое место.

Персонаж с *мистическим даром (чудеса)* мгновенно перемещается в ближайший храм, неважно, насколько далеко он расположен. Маги появляются в месте, которое они сделали своим убежищем. Если у них есть постоянное жильё, они перемещаются туда. Маги, у которох нет постоянного убежища, могут создать его, посвятив один день подготовке места и израсходовав редкие алхимические субстанции на 100 зщ. Персонаж вправе располагать только одним временным убежищем.

Заклинатель может попытаться взять с собой ещё несколько персонажей, но за каждого он получает штраф −1 к *проверке сверхъестественного навыка*. Пассажиры должны находиться в соседних клетках с героем, чтобы действие заклинания распространилось на них.

Увеличение/уменьшение

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: концентрация.
Проявления: жесты, слова силы, зелья.
Описание: эта сила увеличивает размеры и вес цели. При *успехе* цель получает +1 к *размеру*, +2 при *подъёме*. Каждое увеличение *размера* повышает *стойкость* на 1, а также *силу* на ступень. Чары можно накладывать несколько раз на одну и ту же цель, но каждое применение надо отслеживать отдельно.

Существа *размером* от +4 до +7 считаются *крупными* и занимают на игровом поле квадрат со стороной 2 клетки; от +8 до +10 считаются *огромными* и занимают квадрат со стороной 3 клетки. Каждое последующее увеличение *размера* на 1 пункт добавляет ещё 1 клетку.

Уменьшение сокращает *размеры* цели на 1 при *успехе*, на 2 при *подъёме* до минимального размера −2 (примерный размер крысы). Каждое сокращение *размера* уменьшает *силу* жертвы на ступень (до минимума d4) и его *стойкость* на 1 (до минимума 2). Существо с *размером* −2 считается *мелким*, и по нему труднее попасть. Также оно может находиться в клетке, занятой другим персонажем.

Для противостояния превращению существо может сделать *встречную проверку характера* против *сверхъестественного навыка* колдуна.

Укрытие

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка.
Длительность: 12 часов.
Проявления: деревянная хижина, небольшой хутор, иглу, сомкнувшиеся кроны деревьев.
Описание: даже в землях Очага герои, настигнутые штормом под открытым небом или вынужденные ночевать в поле, могут погибнуть.

Это заклинание создаёт укрытие, размеры которого составляют 3 метра в длину, 2 в ширину и 2 в высоту. *Стойкость* укрытия рав-

на 10. Оно не обогревается с помощью магии, но очень хорошо изолировано. Укрытие даёт +2 к *проверкам выносливости* против холода, +4 при *подъёме*. Огонь в убежище даёт дополнительный модификатор +2.

Заклинание действует 12 часов. В течение этого времени считается, что герой его поддерживает. Колдун может спать, пока заклинание активно, и в любой момент может прервать его *свободным действием*. Повторное сотворение заклинания в том же месте до прекращения действия текущего продлевает длительность на 12 часов с момента повторного сотворения. Обычно колдуны делают это после 11 часов поддержания для получения максимального эффекта от этого заклинания.

Упадок сил

Ранг: закалённый.
Дистанция: 12/24/48.
Длительность: мгновенно.
Проявления: жертва задыхается, лёгкие наполняются водой, погребальная песня вытягивает силы, температура понижается.
Описание: эта сила создаёт область, в которой у жертв возникает усталость.

При успешной *проверке сверхъестественного навыка* заклинание покрывает *средний шаблон* или *большой* при *подъёме*. Центр этой силы может отклоняться как атака по площади.

Каждый персонаж в зоне поражения должен пройти *проверку выносливости* против *сверхъестественного навыка* заклинателя. При провале цель получает уровень *усталости* вплоть до состояния *истощённый*. Избавление от каждого уровня *усталости* требует 5 минут отдыха.

Управление погодой

Ранг: закалённый.
Дистанция: диаметр 16 километров.
Длительность: концентрация.
Проявления: шторм, снежная буря.
Описание: управление погодой требует большого магического могущества и не лишено неприятных последствий.

Эта сила может быть использована как для вызова грозы или снежной бури, так и для их усмирения. Каждое использование этого заклинания требует от мага четырёх *раундов концентрации*, прежде чем он сможет сделать *проверку сверхъестественного навыка*. В случае *успеха* бушующая буря утихает или же новый шторм начинается со сверхъестественной скоростью. Управление погодой воздействует на площадь диаметром в 16 километров. Эта сила работает только под открытым небом. В местах, где шторма случаются очень редко, таких как пустыня, на *проверку сверхъестественного навыка* налагается штраф −4, и может быть предпринята только одна попытка в день.

Вызванную бурю сопровождает дождь или снег, который снижают видимость до *темноты* и гасит обычный огонь в течение 1d10 *раундов*; в это время только легковоспламеняемые вещества имеют шанс загореться от огненных атак. Эти условия налагают штраф −1 на большинство действий: поверхности становятся скользкими, слышимость ухудшается и т.д. Ведущий должен определить, на какие именно действия не влияют погодные условия.

Если заклинатель осуществил вызов шторма с *подъёмом*, он создаёт бурю чудовищной силы. Видимость снижается до 12 клеток, освещение ухудшается до *темноты*, а земля быстро покрывается снегом глубиной в 2d4 фута или превращается в болото из-за хлещущего дождя. Вся местность становится *пересечённой*. Эти условия налагают штраф −2 на большинство действий из-за скользких поверхностей, плохой слышимости и т.д.

Усилить нежить

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка.

Длительность: особая.
Проявления: руны на теле нежити, пение.
Описание: эта необычная сила позволяет некроманту усилить способности *нежити* любого вида (да, неупокоенные колдуны могут усиливать самих себя).

Каждое сотворение заклинания позволяет некроманту дать нежити *повышение*, как если бы она была персонажем игрока. Таким образом, нежить может увеличить *характеристику* или *навык*, или даже получить новую *черту*. Цели не нужно удовлетворять всем требованиям *черты*, но заклинатель обязан иметь соответствующий *ранг*. Заклинатель может единовременно усилить больше одной цели, но каждый дополнительный мертвец добавляет штраф −1 к *проверке сверхъестественного навыка*; все цели должны взять одно и то же улучшение. Подобное усиление нескольких целей считается одной поддерживаемой силой.

При *успехе* сила действует в течение одного часа, при подъёме — 1d6 часов. При двух *подъёмах* она действует в течении целого дня.

Некоторые могущественные некроманты могут владеть улучшенной версией этого заклинания, которую легче творить и которая позволяет создавать постоянные усиления.

Хождение по воде

Ранг: новичок.
Дистанция: касание.
Длительность: концентрация.
Проявления: свечение вокруг ног, вода твердеет.
Описание: некоторые колдуны могут ходить по поверхности воды, как будто это твёрдая земля. Озера, спокойные моря и прочие тихие водоёмы можно пересекать с нормальной скоростью. Бурные моря считаются пересечённой местностью, поскольку герой должен взбираться на волны и спускаться с них.

Находясь под эффектом заклинания, герой передвигается по воде, как по мелкой луже. Он не может погрузиться ниже поверхности воды так же, как не способен утонуть в земле.

Часовой

Ранг: закалённый.
Дистанция: смекалка*2.
Длительность: особая.
Проявления: круг, начертанный мелом, порошком или кровью; мистическая руна; воткнутый в землю посох.
Описание: хорошо выспаться в наводнённом орками краю — проще сказать, чем сделать. Обязанности часового утомительны и скучны; если одинокий часовой начнёт клевать носом, это может закончиться плачевно. Эта сила предоставляет дополнительную охрану осторожным путешественникам. Также её можно использовать для защиты ценностей.

Первая версия этого заклинания создаёт призрачного часового, который наблюдает за лагерем, но не может уйти от колдуна дальше, чем на (*смекалка* заклинателя*2) клеток. *Внимание* часового d8, при *подъёме* d10, он всегда считается активным охранником, и на него не распространяется штраф за плохую видимость. Несмотря на то, что у него есть видимая призрачная форма, часовой не материален и ему не может быть нанесён урон, однако он подвержен действию *рассеивания*.

Хотя вызванный заклинанием часовой не является разумным, ему можно дать указания, в каких случаях следует поднимать тревогу. Инструкция должна содержать не более 10 слов и быть чётко сформулированной. Когда требуется определить возможную угрозу, считается, что часовой обладает теми же знаниями о чудовищах и опасностях, что и его творец.

Вторая версия этой силы создаёт защиту вокруг одного предмета, которого касается колдун во время сотворения заклинания. Герой может назвать несколько личностей (их максимальное количество равно половине значения *сверхъестественного навыка* колдуна), которые могут безопасно касаться объекта. Если предмета касается кто-либо ещё, заклинание срабатывает и предупреждает героя о вмешательстве.

Действие силы истекает на восходе или на закате, смотря что наступет раньше; колдун может спать, пока заклинание активно. Оно считается поддерживаемым, когда речь идёт о прерывании действия сил и о штрафах к *проверкам параметров*.

Шпион

Ранг: ветеран.
Дистанция: смекалка.
Длительность: концентрация.
Проявления: транс, руны на лице, у жертвы проявляются черты лица заклинателя.
Описание: *шпион* даёт возможность колдуну помещать часть своего разума в чьё-либо тело. Если существо становится целью заклинания без своего согласия, герой должен сделать *проверку сверхъестественного навыка* против *характера* жертвы. Шпион не даёт возможности контролировать действия цели, но позволяет чувствовать всё, что чувствует жертва. Это распространяется на все 5 чувств.

Хотя эта сила очень хорошо подходит для шпионажа, у неё есть недостаток. Если жертва получает *ранение*, включая *шок* от физического повреждения, заклинатель должен пройти *проверку характера*, чтобы не оказаться *в шоке*. При *провале* контакт мгновенно рвётся. На эту *проверку* накладывается штраф −1 за каждое *ранение*, нанесённое цели. Если жертва умирает, контакт рвётся, а колдун оказывается *в шоке* и не может выйти из него в течение 1d6 *раундов*.

Штиль

Ранг: новичок.
Дистанция: поле зрения.
Длительность: концентрация.
Проявления: заклинатель стоит на палубе и вдыхает воздух, магические жесты, руны.
Описание: *штиль* воздействует на одно парусное судно любого размера, на время действия заклинания снижая наполовину *предельную скорость* и *ускорение*. Корабль может находиться под воздействием нескольких таких заклинаний, но его *предельная скорость* или *ускорение* никогда не опустятся ниже 1. Заклинание не действует на вёсельные суда.

Штиль также добавляет управляющему судном персонажу +2 к *проверкам судовождения* во время шторма, как магического, так и естественного.

Колдун получает штраф к *проверке сверхъестественного навыка*, равный 1/4 базовой *стойкости* корабля (*броня* игнорируется), округлённой вниз.

Ясновидение

Ранг: новичок.
Дистанция: смекалка*10.
Длительность: концентрация.
Проявления: появляются призрачные рука и глаз, отсутствующий взгляд, концентрация.
Описание: тщательная разведка помогает отряду избежать проблем или подготовить соответствующий приём приближающимся врагам.

Ясновидение позволяет герою создавать проекцию своих органов чувств: зрения, слуха и обоняния. Заклинатель может перемещать эту проекцию на 6 клеток в *раунд* вплоть до границы действия заклинания. Чувства работают так, будто движется сам персонаж. Например, он не может видеть сквозь твёрдые объекты, но способен подслушивать у двери.

Если персонаж не может видеть во тьме, этого не может и вызываемая *ясновидением* проекция. Любые силы, усиливающие чувства заклинателя, такие как *зоркость* или *ночное зрение*, действуют и на проекцию.

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА

Температура

В игровом мире Hellfrost используется система гибко заданных температурных уровней, вместо списка температур и температурных изменений в виде конкретных диапазонов или значений в градусах.

В зависимости от местонахождения на континенте, температурные диапазоны варьируются, как описано ниже. Обычно точное значение температуры не очень важно во время игры, т. к. любая температура внутри определённого уровня даёт одинаковый штраф к *проверкам выносливости*. Колонка «выносливость» указывает, какой штраф налагается на *проверки выносливости* при сопротивлении холодной погоде (см. «Дневник авантюриста»).

Одежда

Правила в «Дневнике авантюриста» гласят, что персонаж должен проходить *проверку выносливости* каждые четыре часа, которые он проводит при температуре ниже нуля, с суммирующимся штрафом в −1 за каждые −10 градусов. Эти правила подразумевают, что на персонаже тёплая одежда. В таблице, представленной ниже, считается, что персонажи в мире Hellfrost уже в тёплой одежде. Постоянный пронизывающий ветер даёт больший штраф к *проверке выносливости* в этом мире, поэтому крайне важным становится правильно одеваться во время зимы даже в относительно тёплых регионах. Персонажи, не одетые хотя бы в тёплую рубаху и плащ, получают дополнительный штраф −2 к *проверке выносливости*.

ТАБЛИЦА ТЕМПЕРАТУРЫ

Земли Очага	Нижние Земли зимы	Верхние Земли зимы	Ледяное пекло	Темп. (°C)	Выносливость
лето	—	—	—	от +11 до +20	нет
весна/осень	лето	—	—	от +1 до +10	нет
зима	весна/осень	лето	—	от 0 до −10	−1
—	зима	весна/осень	—	от −11 до −20	−2
—	—	зима	—	от −21 до −30	−3
—	—	—	предел	от −31 до −40	−4
—	—	—	сердце	от −41 до −50	−5
—	—	—	сердце, ночью	от −51 и ниже	−6

Ночное время

По ночам температура опускается на один уровень ниже, т.к. слабое солнечное тепло быстро уходит, полностью оставляя землю во власти жестокого холода.

Укрытие

Убежищем может быть пещера, яма в снегу, палатка или заклинание укрытие — что-то, что защищает от пронизывающих ветров. В зависимости от того, насколько укрытие защищает от ветра, оно даёт преимущество от +1 до +4 к *проверке выносливости* при сопротивлении холоду.

Разведённый костёр в укрытии даёт ещё +2. В некоторых случаях, разведения огня может привести к дополнительным проблемам (таким, как тающий потолок ледяной пещеры).

Частота проверок выносливости

До тех пор, пока модификаторы от зимней одежды, которую носят герои, черт, дающих сопротивление холоду, или укрытий суммарно дают модификатор *выносливости*, который равен или превышает штраф из таблицы выше, не заставляйте героев проходить *проверку выносливости*. Не нужно наказывать персонажей за то, что они приняли разумные меры предосторожности.

Если штраф, налагаемый на *проверку выносливости*, оказывается выше, чем суммарный модификатор от одежды, черт и укрытия, используйте его итоговое значение для определения по таблице, представленной ниже, насколько часто герою нужно проходить *проверку выносливости*.

Пример: Герой сакс, носящий зимнюю одежду, получает +2 к проверкам выносливости *при сопротивлении холоду. В обычных условиях он может блуждать по Нижним Землям зимы в зимнее время (штраф к* выносливости *−2) без регулярных* проверок.

Если тот же герой войдёт в Ледяной предел (штраф к выносливости *−4), его итоговый модификатор станет равен −2, и он должен будет проходить* проверки выносливости *при сопротивлении холоду каждые 2 часа.*

Если он соорудит себе среднее укрытие (+2 при сопротивлении холоду), то пока он находится внутри него, ему не нужно проходить регулярные проверки выносливости, *т.к. его итоговый модификатор равен 0.*

Таблица частоты проверок выносливости

Мод. выносливости	Частота
−1	4 часа
−2	2 часа
−3	1 час
−4	30 минут
−5	15 минут
−6	1 минута

Местность и перемещение

Некоторая местность, например ледяные поля, может влиять на то, насколько просто по ней перемещаться герою в бою. Также местность оказывается большое влияние на расстояние, которое могут преодолеть герои в течение дня.

Тактическая местность

Изложенные ниже правила применяются, если вы используете игровое поле и миниатюры во время боя. Путешествие по такой местности вне боя описано в следующем разделе — «Путешествия по суше».

Ледяные поля и снежные равнины

Плоский ландшафт без единого ориентира может легко ввести путника в заблуждение

касательно расстояний, которые ему предстоит преодолеть. Без заметных объектов, которые можно было бы использовать как ориентиры, путь может представляться гораздо более длинным или коротким, чем он есть на самом деле. В такой местности на *проверки внимания* и *проверки стрельбы* на расстояние дальше 12 клеток налагается штраф −2.

В этих пустынных регионах всё же есть растения и животные, и даже вода (есть снег — не самая лучшая идея), если вы знаете, где искать, и для этого вам понадобится намётанный глаз. На *проверки выживания*, связанные с поиском съедобных растений и животных, налагается штраф −4.

Лес

Леса разделяются по *рейтингу укрытия от атак*, который они дают, на лёгкие, средние и надёжные. Весной и летом лиственные леса оцениваются, как указано выше. Осенью и зимой у лиственных лесов рейтинг снижается на один уровень (до минимального — отсутствия *укрытия*) из-за уменьшения количества листвы и напочвенного покрова.

Вечнозелёные леса, которые не теряют листву, или в которых большой напочвенный покров, сохраняют свой рейтинг в течение всегда года.

Леса, дающие *среднее* и *надёжное укрытие*, считаются *пересечённой местностью*.

Благодаря растительности, леса дают целям преимущество за *укрытие* против дистанционного оружия.

На *проверки внимания* также налагается штраф, равный модификатору за соответствующее *укрытие*.

Крупные животные, такие как лошади, путешествующие по подлеску, получают штраф на *проверку маскировки*, равный модификатору за соответствующее *укрытие*.

Проверки выживания для поиска воды и пищи в лесу получают преимущество +1 весной и осенью, +2 — летом и штраф −2 — зимой.

Лёд шероховатый

Шероховатый лёд располагается на естественных ледяных полях, а также он используется в качестве настила во многих городах гномов.

Шероховатый лёд считается *пересечённой местностью* для всех перемещений. Если персонаж бежит по такому льду и при *проверке бега* выпадает 1, то он поскальзывается и падает в том месте, с которого начался его бег.

На *проверки ловкости*, связанные с другими видами движения (такими как *уклонения от площадных атак*, или *уловки* вроде бокового бега по ледяной стене) налагается штраф −2. При *провале* персонаж падает и оказывается *в шоке*.

Лёд гладкий

Гладкий лёд считается *пересечённой местностью*, и герои не могут *бежать* по нему. На *проверки ловкости*, связанные с другими видами движения, налагается штраф −4. При *провале* персонаж падает и оказывается *в шоке*.

Путешествия по суше

Используйте эти простые правила, когда герои путешествуют по материку пешком или на ездовом животном.

Обычно время можно подсчитать приблизительно или просто игнорировать, но в некоторых приключениях бывает крайне важно знать, сколько длилось путешествие. В среднем, путешествующая группа идёт около 8 часов в день. Если учесть время на сворачивание лагеря, перерывы на еду или остановки для отдыха в пути, разбиение нового лагеря, то большинство групп будет проводить в дороге около 12 часов.

Любой персонаж или ездовое животное могут путешествовать со скоростью, равной его *шагу*, выраженной в километрах в час. Очевидно, что группа должна двигаться со скоростью самого медленного её члена. При таком способе передвижения шаг может модифицироваться факторами, описанными ниже.

Модификатор	Условия
Местность	
0	дорога или открытые равнины
−1	среднего качества дорога или тропа
−2	обычная местность без дороги или тропы, или пересечённая местность с дорогой или тропой
половина *шага*	пересечённая местность без дороги или тропы (до применения других модификаторов)
Темнота	
−1	сумерки
−2	темнота
−4	кромешный мрак
Суровая погода	
−1	дождь или снег
−2	шторм
−4	метель или гроза

Если из-за модификаторов скорость падает ниже 1 километра в час, все последующие модификаторы добавляются ко времени, которое необходимо для преодоления 1 километра.

Пример: герой с шагом 6 обычно может пройти 6 километров за 1 час.
Если этот герой будет путешествовать по лесу, в котором нет тропы (пересечённая местность), *в* темноте *и во время шторма, он сможет преодолеть один километр за три часа (половина* шага *за местность 3 и −2 за темноту дают 1. −2 за шторм добавляются в виде 2 часов ко времени путешествия).*

Ледовые суда

Ледовые суда двигаются по земле с удвоенной *предельной скоростью* в километрах в час (помните, что на ледовых судах нельзя использовать вёсла). Они способны передвигаться только по льду или снегу и не могут перемещаться по лесу, болотам, крутым холмам и горной местности.

Мозоли от седла

Долгие путешествия верхом могут быть очень болезненными. Каждую неделю, которую герои проводят в седле, им нужно делать *проверку верховой езды* (−2), чтобы учесть все синяки, потёртости, потянутые мышцы и прочие мелкие неприятности. При *провале* герой получает дополнительный уровень *усталости*.

Потребуется 1d4 дней отдыха — желательно, в горячей ванной или парной, где можно размять усталые мышцы, — чтобы полностью восстановиться. При этом вся *усталость* снимается полностью.

Прочие правила

Данные правила затрагивают другие ситуации, с которыми можно столкнуться в Рассилоне. Как и к любым правилам по погоде, к далее изложенным не стоит прибегать слишком часто. Если герои проявляют осторожность и запасаются необходимым снаряжением, правила по обморожениям и снежной слепоте должны применяться разве что в самых крайних ситуациях.

Естественное выздоровление

Персонажи делают *проверки естественного выздоровления* каждые четыре дня, вместо пяти дней, указанных в «Дневнике авантюриста». Это равносильно половине недели в Рассилоне.

Источники света

Источники света дают *нормальное освещение* в указанном для них радиусе. Све-

ча, например, освещает всё в радиусе 2 клеток, а факел — 4. Источники дают *сумеречное освещение* (−1) в удвоенном радиусе, описанном выше. В пределах утроенного радиуса условия освещения — *темнота* (−2). За этими пределами — ничего не видно.

Персонаж с чертой *сумеречное зрение* могут видеть в таких же пределах, но не получают штрафов на *сумерки* и *темноту*. За пределами указанного радиуса они также слепы, как обычные люди.

Тепловидение работает немного иначе. Персонажи видят так же, как описано выше, но при этом могут видеть любые источники тепла в лежащей за пределами освещённого радиуса темноте.

Обморожение

Персонажи, которые дотрагиваются до очень холодной поверхности (меньше −11 °C) без перчаток, могут к ней примёрзнуть. Чтобы освободиться, они должны пройти *проверку силы* со штрафом, равным половине штрафа, налагаемого на *проверки выносливости* из-за температуры окружающей среды (округляя вниз). При *успехе* персонажи освобождаются, но получают на 24 часа штраф −1 на все *проверки*, которые затрагивают повреждённую конечность, т. к. они оторвали себе полоску кожи. Успешная *проверка лечения (−2)* убирает данный штраф. При *подъёме* персонажам удаётся освободиться без штрафа.

Если предмет, к которому примёрз персонаж, нагреть до температуры −10 градусов и выше, то герой освобождается без необходимости делать *проверку силы*.

Персонаж на замену

Если персонаж игрока погибает, его новый персонаж начинает игру только с половиной *пунктов опыта*, которые имел погибший персонаж (с округлением вниз). Высокое значение *славы* поможет сохранить больше *пунктов опыта* после смерти героя (см. стр. 179).

Погружение в воду

Несмотря на то, что Ледяное пекло и Земли Очага могут выглядеть полностью замёрзшими, под тонким слоем льда в реках и водоёмах течёт холодная вода.

Персонаж, погрузившийся в ледяную воду, должен каждый *раунд* проходить *проверку выносливости* для сопротивления холоду. Зимняя одежда и меха дают только половину своей обычной защиты от холода (с округлением вниз).

После того, как герой выберется из воды, зимняя одежда будет давать только половину своей обычной защиты от холода (с округлением вниз) до тех пор, пока не высохнет. Сохнет одежда со скоростью один час за пункт предоставляемой защиты, при этом температура окружающего воздуха должна быть выше 0 градусов, и необходима какая-нибудь защита от постоянного ветра (например, палатка).

Снежная слепота

Персонажи, путешествующие по замороженным пустошам без соответствующей защиты глаз, могут обрести снежную слепоту. На слепых персонажей данный эффект не действует.

За каждые четыре часа, проведённые при дневном свете в снежных или ледяных полях, персонаж должен проходить *проверку выносливости*. Каждый дополнительный четырёхчасовой период добавляет накапливающийся штраф −1. Персонаж, который даёт своим глазам отдых на час каждые четыре часа, может избежать получения штрафа, хотя это и замедлит его продвижение. В случае *провала проверки выносливости* жертва получает штраф −6 ко всем *проверкам параметров*, связанным со зрением (включая *проверки* в бою). *Защита* персонажа падает до 2.

Восстановление: необходима успешная *проверка лечения*, после которой герой должен дать отдых своим глазам в полной темноте на протяжении 24 часов. *Проверку лечения* можно проходить только раз в сутки.

Толчок

При применении манёвра *толчок* в игровом мире «Hellfrost» добавьте модификатор *размера* к *проверке силы*. *Сила* и *размер* не всегда связаны напрямую, что позволило бы слабому энгро, получив *успех с подъёмом* при *проверке силы*, сдвинуть с места взрослого дракона. Это может быть приемлемо для высокомагического фэнтези, но не для мира «Hellfrost».

Тонкий лёд

Лёд и снег способны сформировать на поверхности воды тонкую корку, ступив на которую, опрометчивые путники могут провалиться под воду. Но гораздо опаснее ледяные корки, которые скрывают расселины и овраги.

Проломив лёд, можно провалиться в воду, расселину или какое-либо другое опасное место. Лёд бывает очень тонким, тонким, средним, крепким и очень крепким. Когда персонаж пересекает очень тонкий лёд, бросьте d4, тонкий лёд — d6, средний — d8, крепкий — d10, очень крепкий — d12. Если выпадет 1, герой проваливается под лёд, что бы его там ни ждало.

Модификаторы размера: за каждые +2 *размера* существа, уменьшите значение *прочности* льда на одну ступень. Если *прочность* падает ниже d4, то персонаж тут же проваливается под лёд.

Если модификатор *размера* является отрицательным, увеличивайте значение *прочности* льда на одну ступень за каждую единицу *размера* (таким образом, энгро с размером −1 будет бросать d6 на очень тонком льду, d8 — на тонком и т.д.). Если значение *прочности* станет выше d12, то существо не может провалиться сквозь такой лёд.

Модификаторы снаряжения: увеличьте значение *прочности* льда на одну ступень за снегоступы, лыжи или широкие ступни (у чудовищ), т.к. это помогает распределить нагрузку. Как и выше, если значение *прочности* поднимается выше d12, то персонаж не может провалиться под лёд.

Сломать лёд

Может случиться так, что персонаж захочет сам попробовать сломать лёд под собой. Для данного случая смотрите правила, описывающие как сломать предмет в книге «Дневник авантюриста». Магия с аспектами *огня* и *жара* наносит двойной урон при попытках расплавить лёд.

Магия, которая используется специально для ломки льда, может воздействовать на разную площадь поверхности. Например, *стрела* затрагивает только одну клетку, тогда как *поток* и *взрыв* воздействуют на весь лёд, попадающий под их *шаблон*.

Если урон превысит *стойкость* льда, то лёд ломается на одной клетке (или под *шаблоном*), открывая пространство под собой. Крупные существа проваливаются, если лёд ломается в двух клетках, на которых они располагаются, а огромные — в 4 клетках.

Прочность и стойкость льда

Тип льда	Прочность	Стойкость	Тип урона
Очень тонкий	d4	6	Дробящий, режущий, колющий
Тонкий	d6	8	Дробящий, режущий
Средний	d8	12	Дробящий, режущий
Крепкий	d10	16	Дробящий, режущий
Очень крепкий	d12	20	Дробящий, режущий

Холодное пламя

Одним из самых великих чудес Ледяного пекла является холодное пламя, которое обладает всеми свойствами, присущими обычному огню, за исключением того, что оно представляет собой холодное бело-голубое пламя вместо горячего красно-оранжевого. У этого огня есть магическая способность плавить метал, которую используют ледяные гномы в своих кузнях.

Холодное пламя появляется естественным путём, извергаясь из ледяных вулканов, но также его можно получить при сжигании ледяного дерева. Это ценное дерево поджигается холодным пламенем или обычным огнём, но гореть оно всегда будет холодным пламенем.

Холодное пламя считается обычным огнём, когда дело доходит до получения урона и *возгорания*, но урон наносится *холодом*. Поэтому существа с *устойчивостью* или *невосприимчивостью* к *холоду* будут получать меньше урона, а существа с *уязвимостью* к *огню* и *жару* не будут получать дополнительный урон.

Божественная помощь

Легенды гласят, что герои древности взывали к богам о помощи в часы отчаянной нужды. Иногда боги даже слушали и отвечали. Несмотря на то, что Соглашение запрещает божественное вмешательство, в нем нет пункта, который бы запрещал богам давать подсказки или вдохновлять своих почитателей.

Однако, во-первых, молящийся герой должен иметь покровительствующее божество и может только его просить о помощи.

Во-вторых, у него должны закончиться все *фишки*. Пока у героя есть *фишки*, означающие благосклонность судьбы, боги не будут вмешиваться.

В-третьих, герой должен успешно пройти *проверку характера (−4)*, к которой применяются модификаторы, описанные ниже.

При *успехе* персонаж получает одну *фишку*, при *подъёме* — две. Эти *фишки* теряются, если не были использованы до конца текущей игровой встречи. При *провале* персонаж не получает *фишек*. При *критическом провале*, или если финальный результат *проверки* окажется меньше 1, персонаж чем-то обидел бога и не может получать *фишки* на протяжении текущий игровой сессии, а также всю следующую (он начинает следующую сессию без *фишек*). Боги не очень любят, когда кто-то просит их о помощи слишком часто.

Модификатор	Причина
Священнослужитель	
+2	у персонажа есть черта *последователя*
−1	был совершён мелкий грех
−2	был совершён крупный грех
не доступно	был совершён смертный грех
Жертва	
+4	жертва товаров или животных на 1000 зщ
+2	жертва товаров или животных на 500 зщ
+1	жертва товаров или животных на 250 зщ
Множественные просьбы *	
−1	за дополнительную просьбу в этом году
−2	за дополнительную просьбу в этом месяце
−4	за дополнительную просьбу в этом приключении
−6	за дополнительную просьбу в этой сессии

**используется только максимальный штраф.*

Вира

Каждые мужчина и женщина цивилизованного народа имеет свою денежную ценность, которая зависит от их социального статуса.

Простолюдины имеют более полезные навыки, чем знать, но знать имеет большую ценность, т. к. она несёт бремя ответственности, и ранение или убийство знатного человека может ввергнуть в хаос целые королевства.

В таблице ниже указана цена за человеческую жизнь. За убийство кого-нибудь выплачивается полная стоимость, независимо от того, была это *дикая карта* или *статист*. Восемьдесят процентов выплачивается за *дикую карту*, оказавшуюся *при смерти*, 60 % — за нанесение трёх *ранений*, 40 % — двух, 20 % — одного. Всего 10 % нужно будет выплатить за драку без нанесения серьёзных повреждений, например, за кулачный бой, или если жертва была введена *в шок*. *Статисты*, оказавшиеся *при смерти*, но выжившие, оцениваются в 40 % от суммы компенсации.

Вира не применяется к ранениям, полученным на полях сражений, а также к бандитам, разбойникам и прочим преступникам.

Отказ в оплате

Вира может быть наложена только судами или правителями земель, поэтому дело должно быть представлено им. После принятия решения о необходимости взыскания виновная сторона должна в течение одного месяца (32 дней) совершить оплату штрафа, чтобы не столкнуться с последующими судебными решениями, например, о конфискации собственности или об отработке долга в статусе раба или слуги. Ведущий должен определить детали.

Таблица виры

В данной таблице представлены суммы виры. Как можно легко заметить, жизнь внизу социальной лестницы стоит крайне дёшево, несмотря на то, что именно крестьяне и ремесленники больше всего дают обществу.

В таблице приведены титулы только для знати анари. Чтобы узнать соответствие этих титулов для других обществ, см. таблицу на стр. 16.

Социальный статус	Вира (зщ)
Простолюдин	50
Ремесленник или купец	500
Воин	1000
Жрец или маг	2000
Рыцарь или баннерет	4000
Барон	8000
Граф	32000
Герцог	64000
Принц	125000
Король	250000

Жрец или маг: ценность представителей этого социального статуса сильно разнится в зависимости от типа магии, бога и королевства, к которому принадлежит жертва. Высшие маги, например, всегда оцениваются по своему дворянскому рангу даже за пределами Магократии. За мага холода в Землях Очага могут и вовсе не назначить выплату, т.к. его посчитает «злым» местный суд.

Жрец любого злого бога, скорее всего, даже не будет пытаться потребовать виры в цивилизованных землях, и в большинстве королевств такое требование будет сразу же отклонено, а жрец — арестован.

Ремесленник: это социального положения удостоен любой герой со *знанием (ремесло)* на уровне d6 или выше.

Воин: в эту категорию попадает любой герой с навыками *драки*, *стрельбы* или *метания* d8 или выше.

Погода

В большинстве случаев, ведущий определяет сам, какая погода больше подходит приключению. Если персонажи пытаются поднять парус на своём ледовом судне, чтобы поймать врага, которому слишком рано попадаться, пусть метель заставить их задержаться. К тому времени, как метель пройдёт, злодей будет уже очень далеко, а его следы заметёт снег.

Порой бывает забавно спросить у карт прогноз погоды. Ниже представлена небольшая таблица, которая применима к любому региону Рассилона. Особые правила по некоторым погодным опасностям можно найти в книге «Hellfrost: Бестиарий».

Таблица погоды

Карта	Результат
2-5	Бросьте d6: 1: Лёгкий туман 2: Плотный туман 3: Потепление 4: Похолодание 5: Сильный снегопад 6: Снежная буря
6-7	Ясное небо
8-Дама	Облачность *(в Сверкающий песках 8-10 означает ясное небо)*
Король-Джокер	Осадки *(в Сверкающий песках всё, кроме чёрного джокера, означает облачность)*

Слава

Всё живое когда-нибудь встретит свой конец. Даже боги обречены однажды пасть в последней битве добра со злом.

Но пускай плоть смертного истлеет, обнажив кости, его имя останется жить в веках благодаря его подвигам. Скальды поют хвалу давно павшим героям, словно те всё ещё ходят среди нас.

Слава не зависит от титулов, богатства или связей, — лишь от известности подвигов персонажа. О короле слышали многие, но одного этого недостаточно, чтобы стать героем, а уж тем более — главным героем эпосов и баллад. Лишь благодаря подвигам можно войти в летописи и сказания Рассилона.

Слава вашего персонажа в начале игры равна нулю, но со временем она может изменяться в зависимости от его поступков. Чем больше у героя *славы*, тем известнее он на просторах Рассилона, и тем больше преимуществ он получает.

Слава может стать отрицательной. Это не даёт никаких преимуществ — просто ваш персонажа далёк от того, чтобы считаться героем.

Слава и харизма

Харизма в основном отражает внешность и манеры вашего персонажа, но может зависеть и от *славы*. Многие готовы уделить внимание знаменитостям и по возможности помочь им, независимо от их внешности и поведения. В то же время враги трепещут при одном упоминании имени прославленного героя.

Слава и ранг

Ранг персонажа, в первую очередь, отражает его опыт, но также подразумевает и некоторую известность. Впрочем, надо признать, что получение *пунктов опыта* не всегда связано с героическими поступками. И даже если герой спас принцессу, это событие может остаться безвестным или потеряться среди многих других. *Славу* приносят лишь подвиги, которые привлекли внимание.

Обретение славы

Слава измеряется в *пунктах славы* точно так же, как опыт измеряется в *пунктах опыта*. Персонажи могут стать знаменитыми героями или же остаться никому не известными.

В отличие от некоторых других игр, «Hellfrost» не поощряет бесчестные поступки. Они лишь отдаляют вас от преимуществ, предназначенных для настоящих героев.

Ведущему не стоит награждать героев *славой* просто так. Она должна быть заработана подвигами, красивой игрой и личностным ростом персонажа, а не просто тем, что он как-то поучаствовал в приключении.

Рассказ о славных подвигах

После каждого приключения, но только когда герои возвращаются в цивилизованные земли, один из них может рассказать историю об их эпических сражениях и великих подвигах. Этот персонаж проходит *проверку убеждения* с модификаторами, перечисленными ниже.

Ведущий всегда может назначить положительные модификаторы за воистину героические поступки или мужественное преодоление персонажами собственных слабостей. Обязательно старайтесь представить себе, как именно совершённые подвиги будут звучать в устах скальдов. Это очень важно, поскольку награждают славой именно слушатели Рассилона.

Не стоит давать больше, чем +1 или +2. Несомненно, победа над ужасным личом достойна поощрения, но это уже отражено в таблице. А вот если решающий удар был нанесён точно в шею и обезглавил злодея, это заслуживает небольшого модификатора, поскольку такие детали достойны эпоса. Точно так же отряд *новичков* с наивысшим боевым *навыком* d6 (учитывая *сверхъестественные навыки*), одолевший банду орков в открытом бою без какой-либо помощи, должен быть вознаграждён повышенным шансом прославиться.

С другой стороны, ведущий может назначить штраф на *проверку*, чтобы отразить слабость противников (например, орки не были вооружены) или благоприятные для героев обстоятельства (у каждого из них под рукой был запас алхимических изделий с силой *взрыв*).

Таблица славных дел

Причина	Мод.
Рассказчик	
Скальд	+1
Обладатель отрицательной *славы*	−2
Самый высокий ранг персонажей	
Закалённый	−1
Ветеран	−2
Герой	−4
Легенда	−6
Численное превосходство	
В пользу персонажей	−1
Более чем двукратное в пользу врагов	+1
Более чем четырёхкратное в пользу врагов	+2
Более чем десятикратное в пользу врагов	+4
Самая высокая стойкость врагов	
4 или меньше	−1
5-6	+0
7-10	+1
11-15	+2
16-20	+4
21 или больше	+6
Дикие карты	
Каждая обычная *дикая карта*	+1
Каждая именная *дикая карта*	+2
Каждая *дикая карта*, убитая одним ударом	+4
Враг с мистическим даром	
5 или меньше сил	+1
6-10 сил	+2
11 или больше сил	+4

Рассказчик: конечно, любой может рассказывать истории, но скальды обучены подбирать нужные слова и правильный ритм, чтобы увлечь слушателей. Они могут превратить даже непримечательный поход в эпической приключение.

Ранг персонажей: чем выше *ранг* героев, тем более опасных врагов им придётся сокрушить, прежде чем кто-то заинтересуется историями об этом. В конце концов, если вы сразили великана, кому будет дело до того, что теперь вы убили ещё и орочьего вождя?

Численное превосходство: если вы рассказали, что ваш отряд за одну схватку победил дюжину орков, упоминание о пяти или шести будет уже неинтересно большинству слушателей. Поэтому для расчётов используется только наибольшее число врагов, побеждённых за одну схватку. Если вы убили трёх орков в одной комнате и восемь в другой, учитывайте только восемь.

Ваш отряд включает в себя всех союзников на вашей стороне. Отряду из 20 членов придётся победить очень много врагов, чтобы прославиться. Даже если герои забудут упомянуть о своих помощниках, выжившие всё равно расскажут свою историю Рассилону.

Стойкость врагов: если вы начали рассказывать о битве с великаном, слушатели, скорее всего, забудут или потеряют интерес к тому, что вы справились с орками в предыдущем бою. Поэтому в расчёт принимается поверженный враг с самой высокой *стойкостью*.

Именная дикая карта: не очень-то интересно слушать о том, что герои одолели очередного орочьего вождя. А вот победа над Наргалом Ужасным — гораздо более значимое событие. Не каждую *дикую карту* стоит делать именной (иногда это просто невозможно). Так что орочий вождь, даже будучи *дикой картой*, иногда остаётся просто безымянным врагом.

Одним ударом: *дикая карта* считается поверженной одним ударом, только если она не была истерзана и изранена перед этим. Обезглавить ужасного лича, уже получившего 3 *ранения*, — не такая уж эпичная задача.

К тому же враг должен знать об отряде и иметь возможность сопротивляться. Убийство спящих драконов или связанных великанов не сделает вашу историю достойной прославления, хотя заклинание *пут* может заслуживать некоторого поощрения.

Мистический дар: если вы победили несколько врагов с *мистическим даром*, учитывайте противника с наибольшим количеством сил.

Приумножение славы

При *успехе* каждый участвовавший в приключении герой получает 1d6 пунктов *славы*, 2d6 при *подъёме*. При *провале* ничего не происходит. *Критический провал* приводит к потере 1d6 пунктов *славы*, например, из-за того, что слушатели не верят рассказчику или сомневаются в способностях героев совершить описанное. Делайте *проверку* получения или потери *славы* отдельно для каждого персонажа.

Ведущий может модифицировать изменение *славы*, но так стоит поступать только в исключительных случаях. Обычно модификаторы применяются к отдельным персонажам, а не ко всему отряду сразу.

Например, герой, обезглавивший ужасного лича точным ударом в шею, заслуживает +1 или +2 за столь выдающееся действие. Это поощряет игроков использовать специальные манёвры и нестандартную тактику вместо скучного обмена ударами.

Конечно, если кто-то из персонажей сыграл очень незначительную роль в приключении, например, из-за того, что в самом начале оказался *при смерти* или всё время убегал в страхе, он должен получить меньше *славы*, чем тот, кто постоянно был в гуще событий. Один факт присутствия персонажа игрока на поле брани не даёт ему права на награду, заслуженную теми, кто рисковал своими жизнями и принял участие в большей части приключения.

Из-за бездействия подобные герои могут получить, например, штраф −3, что при неудачной *проверке* даже немного понизит *славу*.

Народная молва

Фиксированное повышение *славы* нужно для вознаграждения за дела, которые не разыгрываются полноценно (происходящие в долгие периоды между приключениями), за победы над небольшим количеством врагов в ходе приключения (которые постепенно накапливаются) или за участие в событиях с множеством свидетелей (битва или спасение). Всё это прибавляется к *славе*, полученной описанным выше способом.

Ведущий смело может самостоятельно назначать модификаторы *славы* за такие вещи, как заключение мирного договора или открытие нового торгового маршрута, принёсшего выгоду множеству людей. Несомненно, это важные дела, но награда за такие действия должна быть не очень высокой: мало кто вспомнит заключавшего мирный договор. Однако многие назовут героя, рисковавшего жизнью, чтобы проникнуть в охраняемый лагерь и сразить вражеского главнокомандующего в эпическом поединке.

Массовые сражения

Война — это ужасная вещь, и любой здравомыслящий человек старается держаться от неё подальше, но она может в одночасье вознести к вершинам славы или низвергнуть на самое дно.

Используйте приведённую ниже таблицу, когда персонажи участвуют в бою по *правилам массовых сражений*. В то время как небольшие стычки происходят постоянно, по-настоящему крупные битвы являются редким событием. Так что все изменения *славы* фиксированные.

Таблица славы за массовые сражения

Причина	Мод.
Численность меньшей армии	
Сотни воинов	+1
Тысячи воинов	+3
Больше десяти тысяч воинов	+5
Враг	
Армия орков или гоблинов	+/−1
Армия нежити	+/−2
Армия Ледяного пекла	+/−3
Победа	
У противника было не больше *жетонов*, чем у вас	−1
За каждый *жетон* превосходства противника	+2
Поражение	
У противника было не меньше *жетонов*, чем у вас	−1
За каждый *жетон* превосходства над противником	−3
Участие персонажа в сражении	
Два *подъёма* при *проверке навыка*	+1
Командир	
Вы командовали войсками	*2

Численность: большие армии являются редкостью в Рассилоне, и хотя любая битва приносит славу, чем больше в ней было участников, тем значимее будет история.

Враг: некоторые народы ненавистны более прочих. Этот модификатор применяется только в случае, если больше 75% вражеских воинов относятся к определённому виду. Наступление армии Ледяного пекла — по-настоящему редкое событие. Армия считается таковой, только если известно, что она пришла именно оттуда. Чаще всего основную массу такой орды составляют орки, но в этом случае происхождение важнее народности. Модификатор будет положительным при победе и отрицательным при поражении, поскольку оно вселяет уверенность во врагов и делает их ещё опаснее.

Победа: все любят победителей. Чем больше была вражеская армия, тем выше заслуженная награда. Если в начале битвы у противника было больше *жетонов*, чем у вас, за каждый дополнительный вы получаете 2 *пункта славы*.

Поражение: и так непросто жить с поражением за плечами, но если на вашей стороне было численное превосходство, эта ноша становится ещё тяжелее. Если в начале битвы у вас было больше *жетонов*, чем у противника, за каждый дополнительный вы теряете 3 *пункта славы*.

Участие персонажа в сражении: два *подъёма* — это нечто большее, чем просто результат *проверки*. Это значительное событие, способное изменить ход битвы. Например, персонаж убил вражеского военачальника или обратил в бегство целый полк. Однако этот модификатор учитывается, только если на момент *проверки* у врага было не меньше *жетонов*, чем у вас. Победить вражеского военачальника при преимуществе +3 куда менее героично, чем сделать это при штрафе −3.

Командир: тот, кто командует армией, получает больше *славы* в случае победы, но и поражение приносит больше бесчестья. Удвойте итоговое изменение *славы*.

Новый ранг

Даже не совершая значимых подвигов, герой может стать известным благодаря своим делам. Таким образом, *славой* вознаграждаются даже

не очень значительные достижения, в первую очередь, убийство слабых врагов. Это выражается в однократном прибавлении 5 *пунктов славы* при достижении персонажем нового *ранга*. Бывает, хотя и редко, что герой становится *легендой*, не получив *славы* другим способом: он совершил много дел, но ни одного подвига.

Спасение

Даже если рассказ героев о том, как они убили сотню орков, не принесёт им славы немедленно, освобождённые пленники помогут истории быстро распространиться.

Важные персонажи ведущего должны быть известными, могущественными и именными. Купец, чародей, жрец, мелкий аристократ и им подобные приносят 1 *пункт славы*. Граф или искусный волшебник — 3 пункта. Спасение принца, короля или действительно могущественного волшебника заслуживает 5 *пунктов славы*.

Спасение группы менее важных персонажей ведущего приносит 1 *пункт славы*, если их было около десяти, 2 пункта за несколько десятков и 3 пункта за сотню или больше. Освобождение одного селянина из орочьего плена, — конечно же, храбрый поступок, но не настолько, чтобы быть воспетым скальдами.

Игра за негодяя

Не каждый хочет играть благородного героя, и это нормально. Мы привели примеры нескольких злодеяний, и никто не запрещает персонажам совершать их. Но всё имеет свою цену.

Герои, совершающие подвиги, получают преимущества благодаря растущей *славе*, а негодяи мало чем вознаграждаются за то, что они злые. Конечно, чтобы заслужить *славу*, героям приходится идти на большой риск и придерживаться определённых правил поведения, в то время как злодеи ничем не стеснены.

В итоге играть за негодяя проще, но герои в полной мере вознаграждаются за то, что они «вынуждены» действовать определённым образом.

Спасение не обязательно значит, что вы вошли в темницу и вывели оттуда пленных. Освобождение деревни от ледяных налётчиков, например, тоже учитывается. Если спасение включало *массовое сражение*, а не тактическую схватку, несомненно, герои заслуживают награду и за него.

Преимущества славы

В жизни героя есть свои приятные стороны. Как только *пункты славы* героя достигают значения, кратного 20, он должен немедленно выбрать из списка ниже *преимущество*, всем требованиям которого он соответствует.

Одни герои могут привлекать *верных спутников* или становиться народными вождями и набирать личную армию. Другие — использовать свою известность для приобретения ценных связей или повышения боевых *навыков*, в то время как третьи предпочитают полагаться на свою репутацию, чтобы всегда находить дружеский приём в цивилизованных землях.

Если не указано обратное, преимущества могут быть взяты по несколько раз (максимальное количество указано в скобках после названия). Они заносятся в соответствующий раздел на листе персонажа.

Если *слава* героя опустится ниже значения, кратного 20, все преимущества выше текущего уровня *славы* временно теряются (если не указано иное), пока *слава* не будет восстановлена. Восстановление ранее достигнутого значения *славы* не даёт возможности взять новое преимущество, но позволяет снова использовать «потерянное».

Пример: персонаж Дейва Барак Справедливый обладает преимуществом статус героя, *полученным при дости-*

жении 20 пунктов славы. *На 40* пунктах славы *он берёт черту* полезные связи (рыцари Очага).
Из-за «недопонимания», возникшего в ходе визита в спальню дочери дворянина поздней ночью, он теряет 2 пункта славы, *и их становится 38. Рыцари Очага немедленно прекращают отношения с персонажем, но Барак по-прежнему сохраняет свой* статус героя. *Если* слава *упадёт ниже 20, будет потеряно и это* преимущество.
Позднее Барак получает 4 пункта славы, *и их становится 42. Рыцари Очага возобновляют отношения с ним, поскольку его репутация уже не столь подпорчена, но Барак не может выбрать новое* преимущество.

Смерть и почёт (бесплатно)

Если персонаж игрока погибает, новый обычно начинает с половиной *пунктов опыта* погибшего. Но высокое значение *славы* в момент смерти может изменить это количество.

Если персонаж погибает, накопив 99 или меньше *пунктов славы*, новый имеет 50% *опыта*, как обычно. От 100 до 199 — 75% *опыта*, а 200 или больше — он получает все *пункты опыта* своего предшественника.

Народный герой (4)

Требования: слава 20+.

Это *преимущество* показывает, насколько широко персонаж известен в Рассилоне. Поскольку героев мало в нынешнюю эпоху, тех, кто выделяется из толпы, повсюду узнают за их поступки, достойные уважения.

Простой народ чтит героя за храбрые подвиги, и многие готовы чем-нибудь помочь ему, чтобы потом похвастаться этим.

Каждый раз, когда персонаж берёт это *преимущество*, он получает +1 к результату броска по *таблице реакций* при определении начального отношения представителей дружественных ему цивилизованных народов и к *проверкам убеждения* и *уличного чутья* до максимума +4. Это складывается с *харизмой* и модификаторами от любых *профессиональных черт*.

Помимо этого, герой получает такой же модификатор к *проверкам запугивания*: враги дрожат при упоминании его имени, и даже союзников заставляет трепетать доблесть персонажа.

Увековечен в песнях (1)

Требования: народный герой взят 4 раза.

Кем бы ни был ваш персонаж: храбрым воином, благородным владыкой или могущественным волшебником, — он навсегда останется в истории. О его легендарных подвигах слагают поэмы и песни, родители называют детей в его честь, и ему рады в любом добропорядочном поселении. Когда придёт его время, ему обеспечено погребение рядом с величайшими героями.

Число *верных спутников* героя с этого момента удваивается, поскольку люди стекаются, чтобы погреться в лучах его славы (это не применяется к спутникам, присоединившимся позже). Помимо этого, он может немедленно получить дополнительного *помощника* с рангом *новичок*.

Полезные связи (4)

Требования: слава 20+.

В какой-то момент герой обретает *славу*, непосредственно или косвенно помогая определённым организациям.

Когда герой берёт *полезные связи*, он должен выбрать конкретную группу, как и при взятии одноимённой *черты*. Персонаж не состоит в организации: просто в её рядах у него есть друзья, готовые оказать помощь (впрочем, на усмотрение ведущего, ему могут предложить членство).

Полезные связи должны соответствовать истории персонажа и его свершениям. Например,

герой, сразивший множество тварей Ледяного пекла, скорее всего, привлечёт внимание Рыцарей Очага, а остановивший распространение болезни, вызванной чумным демоном, может снискать благосклонность церкви Эйру или Сестёр милосердия.

Обратите внимание, что герою всё так же нужны *убеждение* и *уличное чутьё* для использования этого *преимущества*. Его известность не гарантирует, что те, с кем он хочет связаться, всё бросят и прибегут к нему на помощь со всем, чего он пожелает.

Боевая удаль (2)

Требования: слава 40+.

Многие легенды о героях в начале близки к реальности, но затем они стремительно развиваются, наделяя главных действующих лиц способностями, выходящими далеко за пределы их возможностей.

Персонаж получает *боевую черту* на свой выбор. Он должен соответствовать всем её требованиям, как обычно.

Верные спутники (10)

Требования: слава 40+.

Знаменитые герои привлекают последователей и прихлебателей. Герой получает черту *верные спутники* независимо от **ранга**. Ведущий и игрок должны вместе определить, что это за спутники, основываясь на профессии и свершениях персонажа (см. стр. 174).

Если спутники погибли, они не заменяются автоматически. Дополнительные приспешники могут быть получены как обычно взятием черты *верные спутники* за *повышение* на ранге *легенда* или повторным взятием этого *преимущества* после накопления большего количества *славы*.

Союзники не покидают персонажа автоматически, если его *слава* падает ниже уровня, на котором он взял это *преимущество*. Вместо этого они начинают роптать, игнорировать приказы, а иногда даже бунтовать. В терминах системы, *лидерские черты* персонажа больше не действуют на них. Когда его *слава* вновь достигает необходимого значения, спутники перестают роптать.

Как сказано выше в этой главе, наличие союзников в приключении означает необходимость убить больше врагов, чтобы заработать славу.

Ореол героизма (4)

Требования: слава 40+.

Истинным героям предназначено большее, чем простым людям. По мере того, как известность персонажа растёт, его судьба становится всё важнее. Мелкие противники больше не представляют такой опасности, как раньше, и лишь самые могущественные враги способны помешать ему.

Если персонаж не одет в броню (допускается использовать щит), он получает +1 к *стойкости* за каждое взятие этого преимущества. Пока он в броне, *преимущество* не действует. *Нагрузка* не влияет на это *преимущество*: модификатор применяется, даже если герой перегружен снаряжением.

В терминах системы первое взятие этого преимущества даёт защиту, эквивалентную кожаной броне, но *стойкость* не может быть понижена бронебойностью оружия, действует против атак по площади и ничего не весит. Со вторым преимуществом герой защищён примерно так же, как кольчугой, с третьим — латами, а четвёртое даёт защиту лучше, чем любая обычная броня.

Предводитель (4)

Требования: слава 40+.

Не каждый герой хочет быть предводителем, но взявшие на себя эту ответственность быстро замечают, что окружающие с надеждой смотрят на них в трудную минуту, например, в бою.

Персонаж получает *лидерскую черту* на свой выбор. Он должен соответствовать всем её требованиям, как обычно.

Благосклонность судьбы (2)

Требования: слава 60+.

Поговорка «бывают герои старые и герои смелые, но не бывает старых и смелых героев» не относится к этому персонажу.

То ли из-за того, что он верит в легенды о себе и отказывается отступать, когда дело принимает крутой оборот, то ли из-за того, что боги улыбаются ему, этот герой способен на то, что не под силу прочим.

Персонаж получает ещё одну дополнительную *фишку* в начале каждой игровой встречи.

Помощник (1)

Требования: слава 80+.

Независимо от своего *ранга*, герой получает *помощника*, как если бы взял одноимённую *черту* (см. стр. 48). Если спутник погибает, персонаж вправе взять это *преимущество* снова, когда наберёт больше славы. Второго помощника можно получить обычным образом, взяв соответствующую *черту* за повышение на ранге *легенда*.

Как и *верные спутники*, *помощник* остаётся с героем, когда его *слава* падает, но может начать роптать, перестать стараться или даже отказаться выполнять просьбы. Когда *слава* возвращается на нужный уровень, спутник снова становится верен герою.

Потеря славы

Славу можно обрести, но её можно и потерять. Если коротко, персонаж должен сознательно действовать недостойным героя образом, чтобы его *слава* понизилась. Все совершают ошибки и преступают черту в какой-то момент, но мелкие оплошности обычно забываются, пока они не войдут у персонажа в привычку.

Примеры штрафов перечислены дальше.

Причина	Штраф
Был пойман за совершением преступления	от −1 до −20
Струсил или бросил товарищей в беде	−3
Не выполнил приказ (при соответствующем *изъяне*)	−3
Нарушил клятву	−10
Убил доброго, справедливого и могущественного персонажа ведущего	особый

Преступление: это понятие обобщает все действия, презираемые цивилизованным обществом. Кража может повлечь небольшой штраф, как и однократное убийство. А вот поджог, изнасилование или массовые убийства заслуживают наивысшего штрафа.

Клятва: данное слово является основой доверия между представителями цивилизованных народов, и клятвопреступники считаются предателями.

Убийство: убийство доброго, справедливого и могущественного персонажа ведущего, например, короля или архимага Совета четырёх приводит к резкой потере славы.

Слава персонажа игрока немедленно из положительной становится отрицательной. Например, герой со *славой* +50 опускается до −50 и объявляется *в розыск*.

Чем выше репутация героя, тем ниже он падает при совершении столь ужасного злодеяния.

Отрицательная слава

Герои с отрицательной *славой* не получают наград, зато они наживают неприятности.

Враг

Когда *слава* героя опускается до −10, он получает *изъян враг (мелкий)*. При −30 этот изъян заменяется на *крупный*.

Каким именно будет враг, зависит от совершённых персонажем злодеяний. Слуга Три-

ма может узнать, что Рыцари Очага объявили на него охоту. Жрец Вали наживёт себе врага в лице паладина Эйру. Убийца короля обнаружит, что жрец Хотара преследует его, чтобы свершить правосудие.

Учтите, даже если *слава* персонажа превысит уровень, на котором он нажил себе врага, тот не откажется от вендетты.

Если герой получает *крупный изъян*, пока *враг (мелкий)* всё ещё охотится на него, противник просто переходит на новый уровень в своей кампании против персонажа. В противном случае герой получает нового *врага*.

В розыске

Когда *слава* героя опускается до −20, он получает изъян *в розыске (мелкий)*. При −40 он заменяется на *крупный*.

Обычно *мелкий изъян* касается одного королевства, чаще всего того, где был наложен штраф на *славу*. *Крупный изъян*, напротив, покрывает большую часть цивилизованных населённых областей Рассилона. Герой, заработавший достаточно *славы* и превысивший уровень, на котором был получен этот *изъян*, не теряет его. Даже совершив несколько подвигов, он всё равно остаётся *в розыске*.

ЖИЗНЬ В РАССИЛОНЕ

Рассилон не всегда выглядел так, как сегодня. Некогда холодные земли лежали далеко на севере, в неведомых краях, известных большинству только по мифам. Всё изменилось с началом Войны Снежной бури. Древние государства были стёрты с лица земли, а бесчисленное количество их жителей — убито. Тяжёлые потери понесли даже могущественные анари, чья империя властвовала над южным Рассилоном.

Прежде чем цивилизация была восстановлена, выжившим пришлось пройти через десятилетия эпидемий, голода и войн. В те времена города оставались изолированными друг от друга и не желали посылать соседям подкрепления из опасений подорвать собственные ресурсы или оказаться открытыми для нападения. Бандиты, не таясь, бродили по дорогам, а военачальники предавали мечу целые поселения. Тогда же начались долгие зимы.

До недавнего времени жизнь в землях к югу от Ледяной гряды была относительно стабильной. Однако в последние десятилетия зимы стали более суровыми, земли за Ледяной грядой быстро скрылись под снегом и льдом, а порождения Ледяного пекла стали опаснее и наглее.

Поток беженцев хлынул через перевал Ледяного пекла. Их постоянно растущее число ведёт к голоду, а выстраиваемые ими трущобы служат причиной вспышек болезней в землях Очага. Бандиты и изгои заполонили дороги, соседи начали закрывать двери друг от друга, опасаясь за своё небогатое имущество, а напряжение между сельскими регионами и областями, которые должны были принимать беженцев, грозит вылиться в кровопролитие.

Для тех, кто помнит мрачные истории о жизни после войны Снежной бури, очевидно, что история повторяется.

Календарь

Год Рассилона включает в себя 13 месяцев и делится на 4 сезона, хотя земля покрыта снегом почти всё время. Все используемые здесь термины происходят из торгового наречия, общепринятого среди цивилизованных народов.

Месяцы

Разбиение года на тринадцать месяцев основано на лунном календаре, месяцы описаны ниже.

Месяц снега: начало года — это время сильных снегопадов, даже в Землях Очага. Осадки, начавшиеся в месяц волка, становятся более частыми, скрывая землю под белым покрывалом. Севернее, в Землях зимы, месяц снега знаменует собой начало затяжных и обильных снегопадов, длящихся многие недели.

Месяц мороза: в Землях Очага в течение месяца мороза снегопады слабеют, а на смену им приходят сильные заморозки. Поскольку почва промерзает, путешествовать становится легче, но путникам приходится бороться с ледяным ветром и гололёдом. Земли зимы остаются покрытыми снегом.

Месяц Истер: по традиции месяц Истер знаменует окончание зимы. В былые времена весна начиналась в тот день, когда в главном храме Имперского города, ныне лежащем в руинах, первая священная овца приносила приплод. Сейчас каждый храм содержит собственное стадо, поэтому в разных краях приход весны празднуют в разное время. В Землях зимы по-прежнему лежит снег, а овцы приносят потомство в более позднее время года.

Месяц плуга: когда заканчиваются морозы и начинаются тёплые дожди, фермеры Земель Очага начинают вспахивать поля, готовясь

к севу. В это время проводятся первые в году ярмарки. В этом месяце в Нижние Земли зимы приходит весна, но дальше к северу снега только-только начинают сходить.

Месяц сева: месяц сева, традиционный месяц для засеивания полей и отгона скота на верхние пастбища, выходит очень напряжённым для фермеров. Торговля становится активнее, а температура воздуха продолжает расти. В Нижних Землях зимы из-за небольших размеров полей и ограничений по времени фермеры пашут и сеют в один и тот же месяц. Поблизости от Ледяной стены только появляются проталины на сугробах, а в воздухе появляются первые признаки весны.

Месяц войны: месяц войны остаётся излюбленным временем для военных походов против врагов. Поля засеяны, что позволяет аристократам собирать ополчение под свои знамёна. В менее воинственных краях месяц войны — время больших ярмарок и резкого роста торговли. Верхние Земли зимы в это время наслаждаются первыми весенними днями. В ледяных пустошах война не начинается, пока фермеры ожидают рождения ягнят, телят и другого потомства домашнего скота.

Месяц стрижки: как можно догадаться, во время месяца стрижки овец избавляют от их тяжёлой шубы. Шерсть — важнейшее сырьё для производства зимней одежды по всему Рассилону.

Месяц сена: во время этого месяца собирают урожай злаков, зёрна которых приберегают для сева на следующий год или перемалывают в муку. Стебли оставляют сохнуть под тёплым солнцем, чтобы потом заготовить их на зиму в качестве корма для животных. Вблизи от Ледяного пекла наступает время собирать запасы к стремительно приближающейся зиме.

Месяц урожая: в это время собирают и подготавливают для хранения прочий урожай, включая дикие фрукты и ягоды. Фермеры тру-

ВРЕМЕНА ГОДА

Месяц	Земли Очага	Нижние Земли зимы	Верхние Земли зимы
месяц снега	зима	зима	зима
месяц мороза	зима	зима	зима
месяц Истер	зима/весна	зима	зима
месяц плуга	весна	зима/весна	зима
месяц сева	весна	весна	зима/весна
месяц войны	весна	весна	весна
месяц стрижки	лето	лето	лето
месяц сена	лето	лето	осень
месяц урожая	лето	осень	зима
месяц листопада	осень	осень	зима
месяц охоты	осень	зима	зима
месяц тумана	осень	зима	зима
месяц волка	зима	зима	зима

Зима/весна: время, когда Истер начинает брать верх над зимой. Обычно в первую половину месяца сохраняется зимняя погода, а во вторую она становится более мягкой.

Летнее солнцестояние: выпадает на первый день солнца месяца стрижки.

Зимнее солнцестояние: выпадает на третий день солнца месяца волка.

дятся, как пчёлы, стараясь как можно скорее убрать урожай до начала осенних проливных дождей. Верхние Земли зимы уже страдают от первых снегопадов.

Месяц листопада: для фермеров месяц листопада связан с работой в амбарах и на силосных башнях, обработкой урожая, который нужно растянуть на многие месяцы, и охраной возвращающегося с летних пастбищ скота. Проводятся последние большие ярмарки в этом году. Дни становятся короче, а в Нижних Землях зимы в неудачный день может выпасть снег. Далеко на севере начинается зима: на смену лёгким белым хлопьям быстро приходят постоянные снегопады.

Месяц охоты: жители Земель Очага и их соседи из Нижних Земель зимы в это время занимаются добычей дичи и забоем скота. Мясо солят или коптят, после чего помещают в защищённые хранилища вдали от зубов и когтей волков и медведей. В Нижних Землях зимы снегопады начинают усиливаться, в то время как Верхние уже скрыты под белым покрывалом.

Месяц тумана: когда суровые зимние холода высасывают последние остатки тепла, густой туман на долгие недели опускается на Земли Очага. В северных краях тумана становится меньше, снега — больше, а температура стремительно падает.

Месяц волка: этот месяц так назван потому, что волки и бандиты подбираются ближе к поселениям в поисках лёгкой добычи, чтобы наполнить свои пустые животы. Зима приходит в Земли Очага: начинаются снегопады, которые, впрочем, редко бывают обильными, а почва быстро промерзает. Земли зимы отныне оказываются во власти суровых холодов, и изолированные друг от друга поселения во время морозных тёмных ночей могут рассчитывать только на свои ресурсы.

Дни и недели

Каждый месяц делится на четыре восьмидневные недели. У недель нет собственных названий, в отличие от дней, которые именуются следующим образом: день ключа, день мытья, день рынка, день луны, день солнца, срединный день, день молока и день замка.

Последние два дня каждого месяца считаются выходными и носят названия дня отдыха и дня песен. Это единственные дни месяца, которые большинство людей не посвящает работе. В дополнение к ним многие поселения проводят один или два фестиваля в месяц, во время которых также можно не работать.

Календарные обозначения

Для обозначения определённой даты жители Рассилона сообщают номер недели, название дня и месяц. Например, дата может быть указана как второй день солнца месяца плуга, четвёртый день рынка месяца листопада и так далее.

Год Рассилона длится 416 дней. Летоисчисление ведётся от года Ледяной стены, который ознаменовал конец войны Снежной бури; после цифры ставится пометка ЛС. Текущий год — 499 ЛС. Хотя гномы и эльфы сохранили собственные календари, все понимают и обычно используют человеческое летоисчисление, чтобы избежать разночтений. Годы до окончания войны Снежной бури просто записываются отрицательными числами (например, −213).

Отсчёт времени

В Рассилоне нет механических часов. Даже водяные часы можно найти только в поместьях богатых аристократов. Большинство жителей измеряют время с помощью свечей или, если у них есть деньги, — песочных часов, которые рассчитаны на три часа.

24-часовой день делится на восемь временных отрезков, известных как «врата», каждый продолжительностью по три часа. Этот термин идёт от древнего поверья о том, что солнце в течении суточного цикла проходит через восемь небесных врат. Врата носят простые названия: первые врата, вторые врата и так далее. Первые врата начинаются на рассвете; из-за того,

что со сменой сезонов продолжительность дня увеличивается и уменьшается, время начала первых врат каждый раз меняется.

Ни один народ не использует регулярно более короткие промежутки времени, хотя маги при проведении алхимических реакций отмеряют время с помощью песочных часов, откалиброванных под период в 1/10 врат.

Солнце и луна

На небесах Рассилона есть одно солнце и одна луна. Солнце известно как Очаг Сигеля, поскольку оно согревает землю подобно тому, как очаг согревает дом (хотя сегодня это и не совсем так). Луна известна как Уголёк Майры из-за своего бледного холодного света. Скальды и поэты называют её Бичом Найт, поскольку она рассеивает тьму ночи.

Как и в нашем мире, солнце Рассилона изменяет своё положение в течение года, что сказывается на времени восхода и заката. Луна, тем не менее, сохраняет регулярный 12-тичасовой цикл, который не зависит от времени года. В дни равноденствия солнце встаёт точно с заходом луны. Это также означает, что летом солнце и луну можно часто наблюдать на небе одновременно, в то время как зимой луна заходит прежде, чем солнце поднимается над горизонтом.

В Рассилоне используется лунный календарь, поэтому фазы луны строго соответствуют определённым дням месяца. Первый день молодой луны всегда приходится на первый день ключа месяца. Эта фаза длится четыре дня.

После этого луна проходит через следующие фазы, пока в начале следующего месяца вновь не достигнет молодой луны. Каждая из этих фаз также длится четыре дня. Они носят следующие названия: первая четверть, прибывающая луна, полнолуние, убывающая луна, последняя четверть, старая луна и тёмная луна или новолуние.

Ни одна из фаз луны не считается жителями Рассилона благоприятной или неблагоприятной. Здесь нет оборотней, охотящихся во время полнолуний. Впрочем, новолуние ассоциируется с богиней Найт — покровительницей воров и убийц. Чудовища, которые охотятся во тьме, в другие ночи не менее смертоносны, чем в это время. Истинная опасность новолуний в том, что ночных обитателей труднее заметить!

Повседневная жизнь

Большая часть обитателей Рассилона — рабочий люд, будь то фермеры, ремесленники или городская стража. Выше них стоит средний класс: торговцы, мастера-ремесленники,

Фазы луны по дням

День	Неделя 1	Неделя 2	Неделя 3	Неделя 4
День ключа	молодая луна	прибывающая луна	убывающая луна	старая луна
День мытья	молодая луна	прибывающая луна	убывающая луна	старая луна
День рынка	молодая луна	прибывающая луна	убывающая луна	старая луна
День луны	молодая луна	прибывающая луна	убывающая луна	старая луна
День солнца	первая четверть	полнолуние	последняя четверть	новолуние
Срединный день	первая четверть	полнолуние	последняя четверть	новолуние
День молока	первая четверть	полнолуние	последняя четверть	новолуние
День замка	первая четверть	полнолуние	последняя четверть	новолуние

рядовые жрецы и маги. На вершине социальной лестницы располагаются немногочисленные аристократы, торговые принцы, верховные жрецы, архимаги (или другие могущественные волшебники) и им подобные.

Крестьяне обычно проводят всё светлое время дня, трудясь в поле; нетрудно догадаться, что летом трудовой день длится очень долго. Зимой, когда в покрытом снегом поле не остаётся работы, они заботятся о скоте и занимаются починкой домов.

Ремесленники трудятся по 10 часов в день вне зависимости от сезона, используя свечи или светильники тёмными зимними вечерами.

Торговцы работают по мере необходимости. Некоторые ведут собственное дело и трудятся до тех пор, пока есть клиенты. Другие владеют судами или торговыми караванами; можно сказать, что они всё время проводят в дороге.

Немногочисленные счастливчики, известные как **торговые принцы**, находятся на самой вершине торговой иерархии. Они владеют множеством лавок и караванов и пожинают плоды трудов своих наёмных работников. Их деятельность ограничена оформлением бумаг вместо собственноручного управления делами.

Аристократы редко работают. Они проводят время в управлении имением (что обычно означает раздачу приказов слугам), охоте, общественной жизни, построении планов и тому подобных занятиях.

Пища

Пища жителей Рассилона очень проста, хотя у обладателей высокого социального статуса на столе обычно можно найти некоторое количество деликатесов, а порции у них больше, чем у прочего населения.

Необходимые белки и жиры получают в основном из мяса, которое едят в любой приём пищи, даже на завтрак (в этом случае оно обычно подаётся на стол холодным). Ради него охотники добывают кроликов, оленей, диких кабанов, птицу и зубров. Мясо для сохранности обычно коптят или засаливают. Обитатели морского побережья и речных регионов питаются свежей рыбой, моллюсками и даже китами. Те, кто живут вдали от водоёмов, едят рыбу в солёном, копчёном или вяленом виде.

Сейчас большинство фруктов не вызревает, хотя в кладовках жителей Рассилона можно найти различные дикие ягоды и орехи. В Землях Очага выращивают корнеплоды — морковь, картофель и репу, а также листовые овощи типа капусты и брюссельской капусты (которая известна в Рассилоне как капуста фей). Однако размеры овощей невелики, а урожаи сложно назвать обильными.

Там, где это возможно, люди выращивают пшеницу для хлеба и овёс для каши и пива. На завтрак обычно пьют молоко, и большинство семей содержат для этой цели козу (держать корову довольно дорого). Аристократы обычно пьют медовуху, хотя пчёлы даже в Землях Очага производят мёд в меньшем количестве, чем в былые времена. Мёд также используют, чтобы делать пищу слаще.

Образование

Только большие города могут похвастаться системой образования, в которую входят колледжи и университеты. Обучение очень дорогое, из-за чего его могут себе позволить только отпрыски богачей.

Для рядового жителя образование носит более практический характер. В основном дети учатся у родителей, вначале наблюдая за ними, затем делая что-то с их помощью. Прочие знания получают из историй, что рассказываются у очага на ночь глядя. Временами жрецы берут к себе детей и учат их общепринятому укладу жизни. Однако эта услуга не бесплатна, поэтому беднейшие члены общества лишены даже такой возможности. В сельской местности богатые торговцы и аристократы нанимают частных учителей, чтобы те преподавали их детям историю, политику, геральдику, грамотность и этикет, не говоря о фехтовании и основах религии.

Для большинства жителей Рассилона взрослая жизнь связана с работой в поле. Хотя крестьяне разбираются в земледелии и смене сезонов, они, как правило, пребывают в неведении по многим другим вопросам. Большинство семей ставит перед собой цель устроить одного из своих детей подмастерьем к ремесленнику или передать на воспитание жречеству.

О детях, наделённых магическим талантом, быстро объявляется во всеуслышание в надежде на то, что один из магов возьмёт ребёнка в ученики. Хотя профессию мага нельзя назвать самой прибыльной, её представители могут подняться до позиций светской власти. Тому, кто стремится к высокому общественному положению, также не вредно похвастаться чародеем среди членов семьи.

Брак

Свадьбы в Рассилоне могут играться как по любви, так и по политическим причинам. Последние обычно распространены среди высших классов, но у крестьян тоже есть своя иерархия. По закону, люди считаются совершеннолетними по достижении 16-тилетнего возраста (или соответствующего ему у нечеловеческих народов) и могут после этого жениться в любой момент. Большинство людей обзаводятся семьёй до 18-ти лет, и тех, кто ещё не сделал этого в двадцать с небольшим, считают довольно странными.

Свадебную церемонию могут провести жрецы любого божества. Обычно это зависит от верований пары, и нет ничего необычного в том, что приглашаются два жреца, если у жениха и невесты разные божества-покровители. Как именно будет проводиться свадебная церемония, зависит от того, каким божествам поклоняются молодожёны, и от типа брака.

По традиции, отец невесты должен обеспечить ей приданое. Его размер зависит от социального класса семьи и может быть от десяти до десятков тысяч золотых щитов. В приданое редко входят деньги: обычно оно состоит из подарков, скота или земель. По древним законам женщина покидает свою семью и становится полноправным членом семьи мужа. В том случае, если жена принадлежит к более высокому социальному классу, делается исключение.

И саксы, и анари различают несколько типов брака. Так было не всегда, но постепенное слияние культурных ценностей дало начало нескольким приемлемым для любых пар вариантам женитьбы. Любовь не является решающим фактором при выборе типа брака — пары просто решают, какой им больше подходит.

Стоит отметить, что все цивилизованные народы негативно относятся к тем, кто сожительствует без каких-либо брачных обязательств. Как только свадебные обеты даны, союз считается заключённым богами, и отныне измена жёстко наказывается. Как правило, прелюбодеев изгоняют.

Брак на год: Брак считается действительным в течение 13-ти месяцев. По окончании этого срока пара может заново принести обеты или расстаться. Любое приданое должно быть возвращено невесте (это касается его общей стоимости, а не конкретных вещей). Многие пары, которые женятся по любви, выбирают вначале этот вид брака, поскольку он позволяет лучше узнать друг друга прежде, чем решиться на более длительные отношения.

Также браки заключают на три, пять и десять лет. Пары из любых социальных классов выбирают этот вариант по разным причинам, но чаще из-за того, что это удобный способ расторгнуть плохой союз.

Когда время такого брака подходит к концу, дети обычно переходят под опеку отца, если только пара не договаривалась иначе. Любая из сторон может это обжаловать в суде. Такими делами обычно занимается местный дворянин, если только это не касается его лично: в таком случае дело рассматривает дворянин более высокого ранга.

Постельный брак: Имеет сходство с браком на год за исключением того, что женщина

(или изредка мужчина) вступает в отношения только для того, чтобы завести детей. По закону дети остаются с супругом более высокого социального класса. Обмена приданым не происходит. Этот вид супружеской связи также называется временным браком и чаще заключается аристократами, нежели крестьянами.

Союз на всю жизнь: Как следует из названия, этот вид брака заключается на всю жизнь. Развод невозможен, хотя если один из пары умирает, брак с точки зрения закона и высших сил считается расторгнутым. Люди его заключают чрезвычайно редко, но у эльфов, гномов и энгро он популярен.

Фестивали

Труд жителей Рассилона тяжек. Чтобы помочь людям отдохнуть и дать им долгожданный праздник, большинство поселений проводит один или два маленьких фестиваля в месяц. Они обычно выполняют как религиозную, так и гражданскую функцию. Программа этих фестивалей зависит от обычаев в местах проведения и национальных особенностей населения.

Например, в Дрэйкпорте люди празднуют день рождения барона Драконова, а также дни рождения его жены и детей. В это время лавки закрываются, а люди устраивают весёлые гулянья.

Большинство поселений проводят фестивали, руководствуясь сельскохозяйственным календарём. День после завершения сева, день перед пахотой или после сбора урожая — это религиозные праздники, посвящённые Истер.

Эльфы отмечают смену сезонов, гномы проводят фестивали в дни смерти особо почитаемых предков, а энгро организуют праздники и по менее значимым поводам. Например, отмечаются такие события, как начало или завершение путешествия, а также «нахождение» лошади.

Почти каждое сообщество проводит в начале лета фестиваль, известный как день последних запасов. Праздник так назван потому, что он часто сводится к съедению последних остатков припасов на зиму.

Правосудие

Во всех поселениях есть судебная система, хотя принципы её работы отличаются от места к месту. В большинстве земель анари суды — это обычно гражданские институты под управлением жрецов Хотара. Среди финнаров и саксов, а также в Магократии аристократы имеют власть рассматривать дела всех, кто находится ниже их по статусу, хотя они часто советуются с жрецами Хотара, чтобы быть уверенными в том, что поступают в соответствии с древними законами.

Воровство рассматривается как серьёзное преступление и во многих землях считается более тяжким, чем убийство. Циники утверждают, что причина этого в том, что убийство помогает избавиться от голодных ртов, в то время как воровство обрекает кого-то на голод.

Также к преступлениям относятся поджог, изнасилование, подделка мер и весов, нарушение клятв (обычно только среди гномов, финнаров и саксов), нападение, лжесвидетельствование, предательство и другие. Во главе этого списка находятся преступления, известные как «грехи», которые специфичны для каждой религии.

Наказания зависят от народа и конкретного поселения, хотя чаще всего это исправительные работы и штрафы, также известные как вира. Немногие поселения готовы кормить заключённых, если те не отрабатывают своё содержание. Смертная казнь редко применяется за пределами владений анари, хотя нельзя сказать, чтобы её не практиковали совсем. Существуют различные способы казни, но большинство поселений прибегает к обезглавливанию как к самому быстрому методу. Среди прочих цивилизованных народов более распространено изгнание, нежели казнь.

Изгнанники отрезаны от друзей и родственников, и им под страхом смерти запрещено появляться в родных землях. Любой, кто будет пойман за помощью изгнаннику, сам разделит ту же участь. Для представителей неко-

торых народов изгнание — это что-то сродни смертному приговору (особенно в зимнее время), но в культурах, прибегающих к этой практике, подобная точка зрения не разделяется. С их точки зрения, изгнаннику даётся шанс выжить, а если он погибнет, то от ярости природы или зверей, а не от рук соплеменников.

Вира или «плата мужа» — фиксированная плата за жизнь мужчины или женщины, размер которой зависит от их социального статуса. Это изобретение саксов приняли все цивилизованные народы в качестве простого способа разрешения разногласий.

Вира выплачивается только за физические повреждения и не распространяется на врага во время объявленной войны. Нападение на человека в мирное время расценивается как преступление. Убийство врага на войне — это действие ради выживания. Аристократы и жрецы Хотара стараются принудить виновника к уплате виры как можно быстрее, чтобы избежать кровной мести. Неуплата виры в течении 32-х дней ведёт обращению в рабство в пользу семьи жертвы или к конфискации имущества для погашения долга.

Подробно правила по вире расписаны в главе «Правила игрового мира» (стр. 170).

Погребальные обычаи

Как гласит старая поговорка, все умирают. Как и многие другие культурные особенности, погребальные обычаи отличаются у разных народов.

Некогда **саксы** клали умерших в курганы (аристократов и отличившихся воинов) или в неглубокие могилы. В нынешние дни они предпочитают кремацию, сжигая мёртвых на кострах или, в случае дворян и героев, на кораблях. В могилы по-прежнему кладутся ценности, поскольку считается, что умерший нуждается в них в загробной жизни. Саксы никогда не устанавливают ловушки или магические обереги в могилах даже самых могущественных дворян, поскольку они верят, что если гробница будет потревожена, мертвец сам отомстит грабителю. Финнары и туоми всегда сжигали покойников.

Анари с острова Алантарис и из Магократии, никогда не сталкивавшиеся с могуществом Лича-Жреца, по-прежнему хоронят мёртвых в могилах, но без погребальных ценностей. Согласно их древним повериям, дух не нуждается в подобных вещах.

В Аспирии и Халкисе мертвеца помещают в каменный саркофаг или крепко заколоченный деревянный гроб с короткими шипами на внутренней стороне крышки. Если обитатель могилы восстанет в виде нежити, то он очень быстро окажется проколот во многих местах и будет пойман в ловушку.

Оба **эльфийских народа** хоронят мертвецов в земле и сажают на могиле молодое деревце. В то время как тело даёт ростку питательные вещества, дух, по их поверьям, переходит в дерево. Корни пронзают тело, пригвождая его к земле и делая непригодным для поднятия в качестве нежити. По этой причине эльфы считают все деревья священными и используют магию вместо топора, чтобы придать им нужную форму.

Энгро сжигают мертвецов, зачастую бросая в погребальный костёр кисеты табака, чтобы умерший мог умилостивить с его помощью предков, когда достигнет загробного мира. Когда умирает аристократ, его тело помещают в повозку, которая становится погребальным костром.

Гномы помещают умерших в каменные саркофаги в глубинах своих городов, оставляя тело на виду, чтобы родственники и потомки могли отдать им дань уважения. Многие похоронены вместе с оружием и доспехами, на которых помещены глифы для отпугивания воров. Хотя гномы и опасаются нежити, силы некромантии никогда не беспокоили их древние крипты.

Путешествия

В Рассилоне существует совсем немного вымощенных дорог. Это наследие времён, предшествовавших Войне Снежной бури, и сейчас эти дороги находятся в очень плохом состоянии.

Большинство нынешних трактов — это просто пути по утоптанному снегу или льду, отмеченные тележными колеями и быстро исчезающие во время снегопада.

Зимой земля промерзает, что делает путешествия относительно лёгкими. Весной, когда она оттаивает, большинство дорог превращается в болотца из грязи со снегом. Большинство путешественников предпочитает совершать поездки зимой (хотя это рискованно) или летом.

Путешествия могут быть весьма опасными из-за разбойников и изгоев. Городские силы патрулируют местность только в непосредственной близости от поселений, оставляя огромные территории абсолютно неохраняемыми. Рыцари Очага патрулируют земли к северу от Ледяной гряды, но у них почти нет постоянных сил на границе с Ледяным пеклом. По этим причинам большинство путешественников совершает короткие поездки или ждёт возможности присоединиться к каравану, предпочитая безопасность спешке.

Путевые башни

Вскоре после своего основания Стражи дорог приступили к постройке башен вдоль крупных дорог в землях Очага. Обычно эти башни расположены через каждые 10 часов пути вдоль крупных дорог (см. Торговые маршруты ниже) и через каждые 20 часов пути на менее популярных дорогах. Следует отметить, что эти башни есть только в землях Очага (везде за исключением Магократии).

Башни выполнены в едином стиле с двумя этажами, с одним помещением на каждом из них. Каждый этаж оборудован очагом, но без мебели и отделки. Стражи дорог изо всех сил заботятся о том, чтобы башни были снабжены дровами и минимальным запасом провизии. Хотя за пользование путевыми башнями не взимается официальной платы, посетители, вне зависимости от того, использовали ли они запас провизии или нет, почти всегда оставляют пожертвования, которые регулярно собирают местные стражи дорог.

Торговля

Хотя многие сообщества обеспечивают себя всем необходимым, натуральное хозяйство удовлетворяет лишь основные потребности населения. В большинстве деревень есть кузнец, ткач, гончар и другие ремесленники, а также фермеры и скотоводы.

Торговля в Рассилоне ведётся по трём причинам. Во-первых, община может производить излишки продукции определённого типа. Вместо того, чтобы позволить им пропасть, их продают или обменивают.

Во-вторых, людям нравятся предметы роскоши и необычные вещи, даже относительно простые, так что экзотические товары (которые не производятся в этой местности) всегда востребованы на рынке. Экзотика не обязана быть фантастическим произведением искусства, — например, деревня, производящая зелёную глиняную посуду, может найти рынок сбыта среди ближайших поселений.

В-третьих, спрос часто превышает предложение. Местные ремесленники редко производят достаточное количество продукции, чтобы полностью удовлетворить все нужды членов общины. Торговцы же привозят дополнительные товары, хоть и по несколько завышенным ценам.

Торговые маршруты

В Землях Очага пролегает несколько ключевых торговых маршрутов.

На юге есть три крупных тракта. Первый и древнейший пролегает от Дрэйкпорта вверх по течению Кристальной реки до Бриджуотера, откуда затем ведёт на север к Аслову. Второй ведёт через Магократию к Полпути, откуда также поворачивает на север в Аслов. От этих дорог отходят многочисленные ответвления, но торговля вдоль них ведётся значительно менее активно. Третья начинается в Сандвике, откуда ведёт на запад к Скейтмуру на берег Кристальной, где присоединяется к речному торговому пути.

В восточных Землях зимы торговый тракт пролегает через крепость Ледяного пекла, от-

куда идёт на север, поворачивает на запад и проходит через Брэй, прежде чем повернуть на север к Сейтби и Дальнему Простору. Его более долгая восточная ветвь проходит через Майр и Кул до разделения на пути, ведущие к Норвику и Воксу.

В западном Рассилоне несколько торговых трактов ведут через Аспирию и Халкис. Самая важная торговая дорога пролегает от Гласспорта на южном побережье до Нового Аспера, откуда потом ведёт на север через Пограничье до Виммара в Озёрном крае. Отсюда тракт ведёт через озеро в Сверкающие пески.

Также есть большие водные пути. Самые процветающие соединяют Гласспорт с Имперским городом и портом Хелген, Сакрос с Лейрвиком, Ледовый порт с Сандвиком и Дрэйкпорт с Имперским городом.

Рынки и лавки

В большинстве крупных поселений есть принадлежащие ремесленникам лавки, которые специализируются на одном виде продукции. Также в любом поселении есть рынок, где местные производители и приезжие торговцы бок о бок демонстрируют свои товары.

В деревнях и небольших городках второстепенные товары зачастую можно купить только на еженедельных рынках, поскольку лавки довольно редки. Рынки также служат важным местом в общественной жизни, оправданием для нескольких часов в компании друзей за сплетнями и кружкой-другой пива, а также местом, где можно услышать новости из других земель.

Артисты (временами местные, но обычно приходящие с торговыми караванами) устраивают представления, сценки и спектакли для местных жителей. Некоторые из них могут обеспечить себе комфортное существование, работая на торговых маршрутах, но большинство зарабатывает лишь на удовлетворение основных нужд. Однако это лучше, чем гнуть спину в поле по 14 часов в день.

Магические лавки

Реликвии (вещи с постоянными магическими свойствами) необычайно редки и, разумеется, не продаются в обычных лавках. Даже в старые времена, когда чародеи обладали большим могуществом, ремесленники, маги и жрецы не могли создавать подобные вещи. Большинство находящихся сейчас в обращении реликвий — семейные ценности, ведущие свою историю со времён до начала Войны Снежной бури или «освобождённые» из древних могил.

Конечно, шарлатаны с рудиментарными познаниями в области магии без зазрения совести продают фальшивые магические предметы невежественным простофилям, даже предлагая «скидку» для обеспечения сделки (что приносит им сотни золотых щитов дохода).

Зелья, свитки и другие расходуемые предметы можно найти в продаже в больших городах и временами на самых крупных сельских рынках. Не желая распространять потенциально смертельные вещи, большинство магов устанавливает высокие цены и никогда не продаёт изделия, содержащие атакующие заклинания (как минимум, широкому кругу покупателей). Товары магов обычно ограничиваются целебными зельями, защитными амулетами, оберегами на удачу и подобными предметами, хотя тот, у кого есть деньги, может обзавестись и смертоносными вещами типа самоцветов разрушения, фляжек с кислотой и жезлов молний.

Монетная система и товарообмен

Как упоминалось ранее, стандартная валюта Земель Очага — золотой щит. Вторая монета, находящаяся в повседневном обороте, — серебряный щит (сщ). Стоимость золотого щита — 10 серебряных.

Монеты обычно используются только в поселениях анари или смешанных анари-сакских, а также нечеловеческих народов. Финнары и саксы предпочитают бартер, меняя товары или услуги на вещи или услуги равной стоимости. Однако монеты требуются им для посеще-

ния рынка или города, где могут быть торговцы анари или нелюди.

Железная гильдия проводит эксперименты с системой кредитных записей. Вместо того, чтобы везти большую сумму денег через опасные земли, торговцы могут разместить свои средства в одном из домов Железной гильдии. В обмен они получают расписку. Оплачиваемый гильдией маг отправляет сообщение о сделке с помощью заклинания *голос ветра* в дом гильдии в пункте назначения торговца.

Когда эту расписку получают в любом другом доме Железной гильдии, торговецу выдают сумму денег, равную оставленной им на хранение за вычетом 1 % за услуги.

Язык

Хотя народы сохраняют свои национальные языки, торговое наречие — самый распространённый язык среди цивилизованных народов. Оно основано на грамматике анари и включает в себя слова из всех других языков, поэтому его просто освоить, и на нём легко изъясняться. Естественно, торговое наречие эволюционировало за несколько веков, включило в себя новые слова из разных культур, но те, кто жили в первые десятилетия после Войны Снежной бури, испытывали бы незначительные сложности в общении с современным собеседником.

Мало кто заботится о том, чтобы учить несколько языков. Многие знают только родной язык и торговое наречие, хотя в сельской местности на последнем говорят лишь те, кто по роду деятельности общается с приезжими. В большинстве случаев, это ремесленники и местные жрецы, хотя образованные горожане могут в достаточной мере владеть торговым наречием, чтобы поддержать беседу.

Хранители знаний — наиболее одарённые лингвисты, поскольку знания всех народов важны для тех, кто хочет сохранить записанную историю для будущих поколений. Рыцари Очага часто учат основы ледяного наречия, — языка их главных врагов, а многие также знают орочий и язык великанов. Наёмники, как и торговцы, обычно выучивают ключевые слова и фразы многих языков во время своих путешествий.

Важно отметить, что, хотя эльфы тайги и эльфы Очага имеют некоторое количество похожих слов в своих наречиях, их языки развивались различным путём после того, как народы разделились. В языке эльфов тайги до недавнего времени не существовало слов для обозначения лиственных деревьев, но зато было больше десятка понятий для типов снега, лёгких изменений направления ветра, колебаний температуры и тому подобных явлений. Аналогично, в языке эльфов Очага есть несколько слов для обозначения дуба, в зависимости от его расположения, сезона, населяющих его ветви животных, его возраста и так далее. По существу, два эльфийских языка рассматриваются как различные. Возможно, в будущем оба языка снова станут одним. С другой стороны, если льды продолжат надвигаться, эльфы Очага могут попросту исчезнуть, в то время как их таёжные братья станут преобладающим народом.

Земли

Хотя весь континент в той или иной степени подвергается влиянию Ледяного пекла, не везде снег и лёд лежат круглый год.

Земли Очага

Южные и центральные Земли Очага продолжают радовать крестьян приятным летом, когда температура может подняться выше 25 °C в тёплый день, хотя обычно она держится в районе 15 °C. Севернее, в тени Ледяной гряды или вблизи открытых равнин западной части континента, 15 °C расценивается как сильное потепление и служит поводом для праздника.

Зимняя температура вблизи равнин и Ледяной гряды опускается до −10, периодически снижаясь до −15, когда из Ледяного пекла дуют сильные ветра. На побережьях зимняя

температура держится выше нуля, но может опуститься до −5 в середине сезона.

Снегопады являются обычным явлением во всех землях Очага, но на севере региона они куда сильнее: в среднем, здесь за зиму наметает порядка трёх метров.

В любом доме есть очаг, будь то небольшое место для огня в каждой комнате или центральная костровая яма. Большинство домов отапливается дровами или торфом, хотя навоз животных обычно запасается на случай, если другие виды топлива закончатся. Каменный уголь редок, и его можно увидеть только в самых богатых домах (или, разумеется, у добывающих его шахтёров). При выборе между топливом и едой, который всё больше и больше крестьян должны делать каждый год, предпочтение отдаётся топливу. Человек может протянуть неделю или больше с пустым животом, но, когда начинает падать снег, смерть от переохлаждения — дело всего лишь нескольких часов.

Вне поселений нет закона и порядка, никто не ведёт борьбу с постоянно растущей угрозой орков, гоблинов, троллей и прочих кошмарных созданий, и никто не поможет путникам, ставшим жертвой бандитов, кроме случайных патрулей Стражи дорог, которых становится всё меньше и меньше с каждым годом. Общины людей выглядят островками спокойствия в море хаоса.

Земли зимы

Земли зимы лежат к северу от земель Очага и делятся на два региона — Нижние и Верхние.

На востоке Нижние Земли зимы простираются к северу от Ледяной гряды до предгорий Расколотой пустоши, тянутся вдоль северной кромки Неренела, леса эльфов тайги, и спускаются вниз вдоль Ветренных пиков к устью Высоководной. На западе, где земли не защищены горами, Нижние Земли зимы начинаются сильно южнее, от Высокой пустоши в Халкисе, про-

ЛЕТОПИСЬ

О значимых событиях, произошедших до Войны Снежной бури и года Ледяной стены, остались обрывочные свидетельства, а множество менее значимых затеряны в веках. Учёные говорят о древних империях, которыми управляли благородные и мудрые люди. Во время Войны Снежной бури все эти государства были обращены в руины или оказались погребены под льдом и снегом.

–611: Основано Содружество Стихий.

–542: Рождение Империи Анари. В течение последующих пяти веков это государство владело южным Рассилоном.

–429: Начало Войны Демонических врат. Безумные демонопоклонники, используя артефакт под названием Чёрный Ключ, открыли несколько порталов, ведущих в Бездну.

–400: После четверти века ужасных страданий, причинённых Рассилону демонопоклонниками и обитателями Бездны, Война Демонических врат закончилась с уничтожением последнего аванпоста демонов. Чёрный Ключ был расколот, а его части спрятаны.

–352: Предательство Хелы. Хела, хранительница преисподней, была охвачена безумием и открыла врата Бездны. Злые души наводнили мир смертных, где они захватывали тела умерших, порождая первую настоящую нежить. Хела стала богиней нежити, а роль стражницы преисподней взяла на себя Скейта.

–316: Армии нежити под предводительством Лича-Жреца обрушились на земли, ныне составляющие север, восток и центр Нижних Земель зимы. Чёрная длань Лича-Жреца протянулась на запад, но экспансия была задержана Аспирией и Халкисом.

–222: Анари закончили завоевание земель саксов и стали единственной правящей силой в Землях Очага вплоть до Предела Тунора и гор Сломанного Хвоста. Несмотря на притеснения, культура саксов в завоёванных землях избежала уничтожения и много позже была возрождена.

–28: Армия Лича-Жреца была разбита, а его самого навечно заточили.

–25: Начало Войны Снежной бури. Армия ледяных чудовищ стремительно атаковала с севера, уничтожая всё на своём пути, по мере того, как опускалась температура по всему континенту. Убитым не было числа. Боги Кеназ и Сигель исчезли незадолго до начала войны. Спустя 25 лет, когда разрушения удалось остановить, Рассилон практически обезлюдел.

–24: Возникновение Замёрзшего леса, повлекшее гибель тысяч эльфов тайги.

–15: Потеряна связь с Карад Ханом — самым крупным городом гномов.

–10: Южные народы, ослабленные и разобщённые, объединили силы и перешли в наступление против армий Ледяного пекла.

0: Год Ледяной стены. Побеждённые армии Холода быстро отступили на север. За одну ночь выросла Ледяная стена, превратившая земли за ней в Ледяное пекло. После этого события зимы стали всё более суровыми, а снег и лёд начали наползать с севера, сковывая землю.

1-100 ЛС: болезни, голод и постоянные войны терзают Рассилон. Множество людей погибло, прежде чем порядок был восстановлен.

45 ЛС: Основана Магократия. Должность Короля-Чародея была введена в последующие десятилетия.

50 ЛС: Дрэйкпорт вводит собственную валюту — щиты. Эти монеты были приняты в обращение вдоль всех торговых путей и до сих пор остаются денежным стандартом по всему Рассилону.

83 ЛС: Основан орден Рыцарей Очага.

160 ЛС: Изгнав анари со своих земель, саксы создали Маркланд.

201 ЛС: Завершена постройка крепости Ледяного пекла. Единственный доступный путь в Земли зимы был запечатан.

246 ЛС: Основана конфедерация Кристальной реки.

319 ЛС: Вторжение орков в Халкис закончилось поражением орков в Битве Ярости Тунора.

341-345 ЛС: Восстание големов. Големы восстали против своих хозяев в кровавом конфликте. Королем-Чародеем, Содружеством Стихий и владыками ледяных гномов был подписан Декрет о запрете големов, согласно которому создание любых форм големов карается смертной казнью.

381 ЛС: Армия ледяных великанов разбита в Землях битв. На многие годы, пока гиганты вынуждены восстанавливать численность, их набеги прекращены.

389 ЛС: Появление металлических чудовищ, известных как железные мародёры.

440 ЛС: Основана организация Сестёр милосердия.

441 ЛС: Вторжение орков в Карад Марн. Битва за освобождение продолжается по сей день.

444 ЛС: Гномы теряют контроль над Карад Ношрэком.

445 ЛС: Ледяные великаны начинают набеги с Трона великанов.

449 ЛС: Появление Стражей дорог.

469 ЛС: Туман окутывает Земли туманов.

471 ЛС — по настоящее время: Отток магии. Маги начинают испытывать странную потерю сил, которая с течением времени становится всё ощутимее.

479 ЛС — по настоящее время: Орочья орда спустилась с гор Булавы и завоевала южный Вестмарк. Большая часть этой территории остаётся в руках орков (ныне называется Оркмарк).

482 ЛС: Основан орден Рыцарей Ворона.

492 ЛС: Основано баронство Кул, населённое хладорождёнными, — первый феод, управляемый новым народом.

497 ЛС — по настоящее время: Огромная армия людоящеров с осадной техникой штурмует город Оствик. Осада продолжается по сей день.

499 ЛС+: Наши дни.

должаются на север вокруг Ведьминого леса до реки Сигилран, северного берега Змеиного озера и гор Ледяных клинков. Выше этих воображаемых границ лежат Верхние Земли зимы.

В северной части Нижних Земель зимы в низинах снег лежит 9 месяцев в году, а холмы Расколотой пустоши вообще редко бывают свободными от белого покрывала. Температура здесь обычно держится около −20 в середине зимы (хотя может опуститься ещё ниже), а летом поднимается, в среднем, до 5 градусов.

В южной части региона летом можно наслаждаться максимум до двух месяцев, в зависимости от погоды, в течении которых земля не скрыта под снегом. Но даже в это время оттаивает только верхний слой почвы, под которым земля остаётся промороженной круглый год. Это затрудняет выращивание чего бы то ни было, кроме твёрдых корнеплодов. Тем не менее, здесь есть трава, пригодная для выпаса коз и овец. Температура редко поднимается выше 12 градусов летом, а зимой регулярно падает ниже −15.

Верхние Земли зимы почти постоянно скованы холодом. Большую часть времени температура держится ниже нуля, и даже в середине лета она с трудом поднимается выше точки замерзания. Ночью, и в то время, когда дуют ветра из Ледяного пекла, она может упасть до −50 градусов.

Земля погребена под толстым слоем снега и льда всё время, кроме самых тёплых летних дней, когда лоскутки жёсткой травы появляются на несколько суток, прежде чем их снова скроет белым полотном.

В Землях зимы очаги горят круглый год. Весной разжигаются большие костры, чтобы растопить замёрзшую почву и посадить корнеплоды — один из основных продуктов, который выращивают в этих краях.

Жители Земель зимы, несмотря на все трудности и лишения, которые они испытывают, не менее гостеприимны к чужакам, чем население Земель Очага. Возможно, дело в том, что, как здесь шутят, страдать лучше в компании.

Ледяное пекло

Граница Ледяного пекла чётко очерчена стеной льда, вздымающейся на несколько миль над окружающими землями. За ней лежит собственно Ледяное пекло — край неестественного холода, где есть только одно время года — зима.

Сердце Ледяного пекла находится, предположительно, в месте, известном как Море холодного пламени, и вокруг него. Это колоссальное скопление холодного пламени, которое сжигает любые деревянные корабли, которые осмеливаются пересекать его, но точные описания этой области трудно найти. Более того, ни одно из мест в глубине Ледяного пекла не изучено достаточно хорошо. Лишь немногие рыцари Копья пересекали внешние просторы холодного севера, и ещё меньше вернулись назад живыми.

Некоторые, хоть и редкие, обычные животные, типа мамонтов и белых медведей, способны выжить в этом месте. Только самые мерзкие из существ могут выдержать жуткий холод и жить согласно закону «убей или будь убитым», единственному в этих землях.

Организации

В этой главе даётся краткий обзор наиболее известных организаций, к которым персонажи игроков могут присоединиться.

Гильдии воров

Многочисленные гильдии воров действуют по всему Рассилону, но большинство ограничено крупными городами. Каждая гильдия претендует на контроль всей незаконной деятельности на своей территории и быстро наказывает преступников-одиночек.

Как правило, гильдии работают в секретности под управлением держащегося в тени главы гильдии. Только в Вольном городе гильдии действуют в открытую и лишь потому, что лорд Чёрная Рука позволяет это.

Несмотря на то, что каждая гильдия, выражаясь буквально, является воровским притоном, у них есть собственный устав, которому их члены должны следовать ради блага организации. Большинство гильдий не совершает ограблений в трущобах не только по причине бедности её несчастных обитателей, но и потому, что их жители служат им глазами и ушами. В качестве благодарности за информацию гильдии делятся небольшой частью добычи, что несколько облегчает тяготы местного населения.

Для передачи сведений гильдии используют секретный язык жестов, с помощью которого можно сообщить о том, как лучше подрезать кошелёк у выбранной жертвы, предупредить об активности стражи и тому подобных вещах. Однако он мало подходит для общения. У каждой гильдии есть свой уникальный жест, с помощью которого её члены опознают друг друга, не привлекая внимания прохожих.

Железная гильдия

Железная гильдия была основана сотни лет назад и начинала как отряд наёмников под названием Железная рука. После многочисленных малых войн, последовавших за войной Снежной бури, Рука предложила свои услуги торговцам Бриджуотера и Дрэйкпорта. Отряд богател, увеличивался и вскоре сменил имя на менее воинственное.

Услуги гильдии по защите караванов недёшевы, но она обладает превосходной репутацией и быстро наказывает членов, уклоняющихся от несения поста или обокравших нанявшего их торговца.

На сегодняшний день у гильдии есть крупные представительства во всех городах и торговых портах, а численность личного состава превышает несколько тысяч воинов. Солдатам гильдии платят торговцы, от самой организации они не получают никакого жалования. Каждый член гильдии отчисляет ей как посреднику 10% своего дохода. Нынешняя штаб-квартира расположена в Дрэйкпорте, хотя руководители организации собираются переместить её в Полпути.

Лесная стража

Множество опасностей таится в мрачных лесах Земель Очага. Кровожадные орки, ужасные лесные драконы и беспощадные лесные гиганты — лишь немногие из свирепых тварей, что скрываются во мгле под покровом леса. Даже территории эльфийских лесов небезопасны для путешествий. Но ситуация всё же далека от критической, поскольку эти лесные царства патрулируют Лесные стражи.

Стражи — многонациональная организация, успешно сочетающая эльфийскую магию природы с закалённой сталью и посвятившая себя защите лесов Земель Очага.

Изначально основанные Сияющим королём, хотя и не находящиеся в его непосредственном подчинении, Стражи остаются в хороших отношениях с эльфами Очага и обучают эльфийской магии рекрутов прочих народов, давая им возможность говорить с животными.

Глава организации — Партелео Богранер — эльф Очага, аристократ и дальний родственник Сияющего короля. Он носит титул стража-генерала. Ниже по статусу находятся стражи-капитаны — офицеры, в чьём ведении находится небольшой лес или часть крупного лесного массива. Каждый страж-капитан командует несколькими стражами — рядовыми членами организации.

С разумными чудовищами, такими, как орки, стражи расправляются, не раздумывая, однако существуют и другие угрозы спокойствию леса.

Лесорубов, охотников и траппёров, берущих от леса только необходимое, стражи обычно не трогают; иногда они даже служат агентами стражей, сообщая им об опасных обитателях чащоб. Но тех, кто терзает лес ради богатства, ждёт серьёзное предупреждение (в лучшем случае) или применение силы (в худшем).

Стражи состоят в хороших отношениях с ника, скогсра и лесными людьми, живущими в их владениях, а также с немногочисленными сохранившимися анклавами древней.

Пращники

Причудливые фургоны энгро медленно движутся по землям Рассилона, словно несомые невидимым бризом или прибоем. Дымок из труб неспешно уносит ветром, дети радостно резвятся, танцуют и поют, а женщины ткут на самодельных станках; как будто бы никто не знает о страшных чудовищах, таящихся в той местности, которую они пересекают. Тем не менее, энгро далеки от того, чтобы игнорировать опасности Рассилона. В каждой семье есть хотя бы один пращник — воин, посвятивший себя защите своего передвижного дома. В то время как остальные энгро мечтают о прибыли, которую они получат в следующей деревне, пращники отгоняют силы тьмы.

Большинство чужаков верят, что пращники — всего лишь полицейские силы энгро, чьё предназначение — находить «потерявшихся» лошадей, разнимать случайные пьяные драки и приглядывать за визитёрами, которые иначе могут лишиться нескольких монет. Именно так и хотят выглядеть члены этой организации. Ведь если бы большинство чужаков знало, насколько опасными могут быть энгро, они бы ещё больше преследовали их, чем это делают сейчас.

Праща — излюбленное оружие воинов-энгро, лёгкое, дешёвое, не требующее особого ухода, к которому просто найти боеприпасы в любом месте. Именно оно дало название организации.

Большую часть времени пращники работают в одиночку или маленькими группами, но во время встреч семей, кланов и племён они собираются в большие отряды. Чтобы скрывать свою численность от чужаков, пращники энгро используют систему секретных рукопожатий и таким образом узнают друг друга.

Реликварий

Искусство создания реликвий остаётся тайной как для магов, так и для жрецов. В попытке предотвратить злоупотребление реликвиями, а также для исследования, которое могло бы раскрыть секрет их создания, группа магов стихий покинула Содружество и основала Реликварий — организацию, чьей целью стал поиск, изучение и хранение магических артефактов.

Организация разыскивает, добывает и хранит только истинные магические реликвии. Их не интересуют алхимические изделия

или посохи высших магов, которые расцениваются ими как продолжение их хозяина, что ограничивает их использование.

Силы реликвариев сосредоточены в Цитадели — огромной крепости, расположенной в горах Сломанного Хвоста. В ней находятся многочисленные библиотеки, лаборатории и хранилища; последние защищены одновременно могущественными магическими ловушками и орденом воителей, известных как Стражи тайн.

Реликварии не позволяют чужакам посещать свои хранилища или библиотеки, а также не допускают даже мысли о том, что кто-то, кроме особо уважаемых членов ордена, может владеть реликвиями. Они не брезгуют воровством, но официально не дают разрешение на убийство с целью захвата интересующих их ценностей.

Членство

Член ордена — не доброволец, а избранник. Потенциальный член ордена должен гореть желанием раскрывать тайны вселенной и презирать тех, кто использует силу реликвий только для достижения своих собственных целей.

Организация делится на три подразделения, которые в шутку прозваны Искателями, Хранителями и Смотрителями. У каждого из них есть своя особая роль.

Искатели (внутри ордена также известные как **Реликвусы**) занимаются поиском и добычей магических артефактов, как из руин, так и из рук нынешних владельцев. Хотя многие из них — умелые расхитители гробниц и воры, они считают мелкие кражи чем-то ниже своего достоинства.

Защитой предметов, собранных Искателями, занимаются **Стражи тайн**, также известные как Хранители. Некоторые из них путешествуют, однако большинство постоянно пребывает в Цитадели. Хранители — это полицейские силы, которые следят за тем, чтобы сокровищницы Цитадели не были ограблены.

Смотрители (внутри ордена также известные как **Арканологи**) — это мудрецы, учёные и архивариусы, чей труд посвящён раскрытию секрета создания артефактов. Они проводят свои дни в пыльных библиотеках, изучая крупицы древнего знания или проводя эксперименты (которые всегда завершаются неудачей). Большинство из них остаются в Цитадели, но иногда им приходится путешествовать для посещения учебных центров или встреч с магами за пределами Реликвария с целью обмена опытом.

Рыцари Ворона

Когда двадцать лет назад вспыхнули Орочьи войны, у талантливого, но бедного аристократа барона Альдемара Галмурского возникла идея создать орден рыцарей, сосредоточенный на управлении армиями в момент необходимости. Альдемар быстро продал своё родовое имение аристократам из соседней Магократии и собрал небольшую группу единомышленников. В течение трёх лет был создан орден рыцарей Ворона.

Орден делится на две палаты. В нижнюю входят командиры, специализирующиеся на тактике малых отрядов и, как правило, умелые в командовании одной ротой. Верхняя палата предназначена для стратегов, обладающих значительным опытом в управлении целыми армиями.

Любой город, аристократ или военное формирование, которому под силу обеспечить плату (200 золотых щитов в месяц тактикам и 500 стратегам), может нанять рыцаря Ворона.

Рыцарей мало заботят идеи благородства или чести. Они сосредотачивают свои силы на том, чтобы победить с минимальными потерями. Изредка рыцари-ренегаты используют свои умения для помощи оркам или становятся лидерами бандитских шаек, однако большинство всё-таки посвящает себя защите законных правителей Земель Очага.

Замок Ворона — небольшая твердыня, построенная на средства наёмников из ордена, служит ему штаб-квартирой. Любой рыцарь Ворона может остановиться в замке и оставаться там сколь угодно долго, не внося за это платы. Рыцари также имеют доступ к обширной орденской коллекции военных трактатов и карт.

Эмблема ордена — голова ворона. У членов нижней палаты на эмблеме одноглавый ворон, что отражает их способность концентрироваться на конкретной цели. Члены верхней палаты носят эмблему с двуглавой птицей, символизирующей их осведомлённость обо всем, что происходит на поле боя.

Рыцари Очага

Болезни, голод и война несли разрушение Рассилону в течение десятилетий после Войны Снежной бури. Жрецы, являвшиеся некогда опорой общества, были бессильны остановить его развал. Хотя цивилизация быстро обрела нетвёрдую опору, бывшие королевства разделились на враждебные города-государства, баронства и владения ярлов. Когда зимы стали более суровыми, а чудовища с севера начали совершать опустошающие набеги, те, кто не мог или не хотел платить наёмникам, обратили свой взор к соседям в надежде на помощь. Милосердие, однако, осталось где-то в прошлом.

Барон Артан Гульвер был одним из многих мелких дворян анари. Однажды ночью он увидел сон о битве двух драконов: золотого и белого. Инеистый дракон убил золотого, и земли Рассилона сковал лёд, а людей поработили ледяные великаны. Проснувшись, Гульвер осознал, что его сон был ужасным предостереже-

нием. Если люди не прекратят свои жалкие междоусобицы, зима поглотит их всех.

Призвав 12 самых верных рыцарей, Гульвер изложил им своё видение будущего, в основу которого легли стабильность и надежда. Им предстояло основать новый орден рыцарей, рыцарей Очага, который должен помогать любому поселению в момент опасности, защищать южные земли (как самые густонаселённые) и сражаться против орд Ледяного пекла.

Несмотря на малую численность, рыцари могли дать отпор бандам головорезов и наёмников, доставляющих неприятности, и всё больше людей стало поддерживать орден. Хотя они не просили о награде, богатство ордена быстро росло за счёт пожертвований от благодарных горожан и сокровищ из логовищ убитых ими орков и гоблинов.

Гульвер был прагматиком. Он знал, что как бы могущественен ни был орден, его сил не хватит, чтобы остановить надвигающуюся зиму. В свои последние дни он призвал внутренний круг рыцарей и отдал им приказ построить замок, перекрывающий вход на перевал Ледяного пекла. Горы служили естественной преградой для надвигающегося льда, а перевал был единственной дорогой на юг для ужасных обитателей севера. Крепость Ледяного пекла была построена по задумке Гульвера, хотя это и заняло почти целый век. Тело основателя ордена похоронили в усыпальнице под крепкими стенами цитадели.

Со времени смерти Гульвера снега продвинулись значительно дальше, принеся с собой более суровые зимы и более опасных чудовищ. Когда голод и болезни вернулись, а с севера потянулись бессчётные тысячи беженцев, спасающихся от льда, рыцари поняли, что их ресурсы ограничены. Сейчас большие патрули курсируют между тремя фортами вблизи крепости Ледяного пекла, а северные поселения могут рассчитывать только на себя. Ещё более плачевная ситуация сложилась на западе, где присутствие рыцарей минимально. Рыцари-одиночки продолжают сражаться в ледяных пустошах, но орден в целом сконцентрировал своё внимание на том, чтобы силы зла не перешли через перевал Ледяного пекла.

Ордена

Рыцари Очага делятся на три подразделения: Щит, Меч и Копьё.

Рыцари низшего ранга — **рыцари Щита**. Они охраняют перевал Ледяного пекла и обеспечивают личным составом форты Земли хелиги, а также города и деревни, которые допускают присутствие гарнизона рыцарей у себя. Хотя они занимаются патрулированием, прежде всего, это оборонительные силы, которые наносят удар после того, как противник проявит себя.

Следующими идут **рыцари Меча**, которые активно путешествуют по холодным краям, выслеживая и убивая чудовищ. Рыцари Меча обычно начинают свой путь из фортов, а не из крепости Ледяного пекла, уходя вглубь пустошей на долгое время и возвращаясь только для того, чтобы пополнить припасы и написать отчёт. Чтобы стать рыцарем Меча, кандидат должен провести шесть месяцев в пограничье Ледяного пекла и сразить ужасное ледяное чудовище в бою один на один. В терминах игровой механики существо должно обладать способностью *невосприимчивость (холод)* и *стойкостью*, превышающую *стойкость* рыцаря на 6 или более.

Самое малочисленное подразделение — **рыцари Копья**. Эти храбрецы большую часть времени проводят в Ледяном пекле, выслеживая и уничтожая существ, угрожающим Землям Очага, ища пути через горные хребты и составляя карты. Для получения звания рыцаря Копья кандидат обязан служить в ранге рыцаря Меча не меньше года. Также он должен провести в Ледяном пекле не меньше шести месяцев и убить могущественное чудовище в бою один на один. В терминах игровой механики чудовище должно обладать способностью *невосприимчивость (холод)* и *стойкостью*, превышающую *стойкость* рыцаря на 10 или более.

Звания

Хотя все три подразделения создавались как равные, каждому из которых была предназначена своя роль, со временем рыцари Копья стали считаться выше рыцарей Меча, а те в свою очередь — выше рыцарей Щита.

Более того, внутри каждого подразделения появились собственные звания. Будучи самыми многочисленными, рыцари Щита имеют больше всего званий. Рыцарь Щита — низшее звание, затем идёт сержант Щита, капитан Щита и, наконец, командор Щита. Внутри ордена Меча есть только рыцари Меча, капитаны Меча и командоры Меча. Рыцари Копья не пользуются званиями, поскольку из-за их малой численности введение иерархии лишено смысла.

Цепь командования вначале выстраивается по ордену, затем по званию. Рыцарь Копья занимает самое высокое положение в иерархии. Командор Меча выше по чину, чем капитан Меча, которому подчиняются рыцари Меча. Те, в свою очередь, стоят выше командоров Щита и т.д.

В обращении к рыцарю допускается заменить его звание на сэр или леди. Например, к капитану Меча Иване Таргинсдоттир также можно обратиться «леди Ивана».

Верхушку командования составляют Мастера, носящие титул лорда. Орден возглавляет Лорд Маршал, который должен принадлежать к ордену Копья. Ниже по званию стоят его заместитель — Лорд Представитель, рыцарь Меча, и Лорд Сенешаль, рыцарь Щита, занимающийся учётом финансов и снабжением. Эти титулы не зависят от пола носящего их человека, хотя к их обладателю могут обращаться просто лорд или леди.

Каждый Мастер назначает собственного преемника, но кандидат должен быть одобрен другими Мастерами, чтобы предотвратить злоупотребления властью, коррупцию и прочие явления, которые вредят ордену.

Нынешнее руководство Рыцарей Очага: Лорд Маршал Джофри Хумберт (мужчина анари), Лорд Представитель Агнес ап-Юрген (женщина анари) и Лорд Сенешаль Утер Пенхарксон (мужчина сакс).

Эмблемы

У ордена есть главное знамя — длинный флаг с большим белым сегментом, маленьким синим и ещё меньшим чёрным. Эти части представляют три подразделения рыцарей и количество рыцарей в каждом из них по отношению друг к другу.

Рыцари Щита с гордостью носят стилизованное изображение солнца, круг с восемью радиально расходящимися от него треугольниками. Щит белый, треугольники жёлтые. Рыцари Меча сражаются под эмблемой, на которой изображён меч с огненным лезвием. Рыцари Копья носят изображение огненного копья, протыкающего череп инеистого дракона.

Серый легион

Серый легион — наиболее известный отряд наёмников в Рассилоне. Об их военных походах сложено множество историй, и дети всех народов играют в сражения Серого легиона против орков, в которых легионеры всегда выходят победителями. Действительно, на протяжении 30 лет с момента основания отряда они ни разу не отступали с поля боя, даже если враг имел преимущество. Менее известен, или чаще игнорируется тот факт, что Легион не всегда выходил из битвы победителем. В то время как прочие отряды наёмников покидают поле боя, если исход битвы становится не в их пользу, Серый легион сражается до последнего бойца.

Люди дают легионерам всевозможные прозвища: самоубийцы, храбрецы, безумцы и безрассудные — вот лишь малая часть из них, но ни одно не раскрывает причину, по которой эти воины отказываются сбежать от неминуемой смерти. В то время как другие наёмники сражаются за деньги (или, что реже, ради самого сражения), Легион сражается потому,

что достойная смерть — это всё, что осталось у его членов. Однако это не значит, что его члены склонны к самоубийству. У них нет желания отдавать свои жизни по незначительным причинам, но если их смерть что-то изменит, пусть даже немного, они умрут, зная, что их самопожертвование не было напрасным.

В отряд принимают только тех, кому больше некуда идти и абсолютно нечего терять. Преступники, беженцы и бывшие аристократы довольствуются одинаковым приёмом. Потенциальные рекруты, сохранившие связь с семьёй, отсылаются обратно, поскольку Серый легион не хочет вызывать у родственников боль от потери близкого человека. Они не делают различий по народности, полу или религии. Новобранцы, принёсшие клятву верности, получают новое имя и защиту от преследования по закону. Ни от одного члена не требуют говорить ни о причинах, по которым он присоединился, ни о его прошлом. Для легионеров жизнь начинается в тот момент, когда они вступают в Серый легион.

Несмотря на название, Легион содержит всего один отряд числом около 140 человек, которым командует Серый капитан. У Легиона есть всего один капитан — его основательница энгро Маргаритка. Товарищи зовут её Серой леди. Капитан Маргаритка никогда не рассказывала, почему она основала Легион. Отдельные легионеры могут путешествовать, куда хотят, искать тех, кому требуется помощь, и действовать самостоятельно в тех ситуациях, где они могут изменить что-то к лучшему, но, когда собратья по Легиону просят о помощи, они обязаны оставить текущие дела и ответить на призыв.

Знамя Легиона — одноцветное серое полотно со следами крови тех, кто нёс его в битву.

Сёстры милосердия

Сестры милосердия — орден целительниц, располагающийся в городе Святилище; здесь же он и был основан. У них есть небольшой пункт первой помощи в Асловском Палаточном городке и в крепости Ледяного пекла; также они планируют в ближайшем будущем основать лечебницы в Дрэйкпорте, Полпути и Равенсбурге.

Организация (состоящая целиком из женщин) была основана Матерью Фелис — пожилой анари. Сёстры — опытные целительницы, обученные травничеству, костоправству, акушерству, лечению зубов и многому другому. Некоторые из них — маги воды, отказавшиеся от членства в Содружестве и подчиняющиеся только матери Фелис. Хотя Мать Фелис и не является жрицей Эйру, богини лечения, она благословлена и наделена чудесным даром исцеления.

Сёстры не требуют платы за свои труды, хотя иногда позже попросят пациентов об услуге. Это может быть пожертвование (но не плата) для покупки нового снаряжения или редких трав, физическая помощь в ремонте или постройке крыла Лечебницы — резиденции сестёр в Святилище, предоставлении сёстрам убежища в пути и т. д. Услуга зависит от платёжеспособности пациента и не выходит за пределы его возможностей. Фермера, например, могут попросить о пожертвовании небольшой части урожая в пользу Сестёр или о содействии в постройке нового здания, в то время как аристократа попросят о помощи в виде материалов или рабочей силы для строительства.

Сёстры-персонажи игроков — это врачи, отправленные во внешний мир для оказания лекарских услуг нуждающимся.

Сёстры — пацифисты, верящие в то, что жизнь священна. Это делает их лёгкой добычей для бандитов или бродячих орков, поэтому их защищают Необходимые мечи — группа воинов, которые были некогда исцелены сёстрами и теперь отплачивают им за это верностью.

Как можно ожидать, Сёстры и жрецы Эйру не сходятся во взглядах. Жрецы верят, что монополия на исцеление бедных принадлежит им, но их число ограничено, и сёстры приходят на помощь людям там, где нет последователей богини-целительницы.

Содружество Стихий

Содружество Стихий было основано тысячу лет назад и собрало под общим сводом законов и нормативов всех магов стихий. Организация избежала интриг Лича-Жреца и истребления во время Войны Снежной бури только благодаря единству.

Ранее маги каждого первоэлемента собирались только друг с другом. Открытые нападения на адептов других элементов и убийства конкурентов, продолжавшиеся на протяжении веков, испортили их репутацию среди обычных жителей, которые начали воспринимать магов стихий как могущественных безумцев. Хуже того, чародеи принялись частенько обманывать людей, когда те заказывали у них зелья или амулеты, ещё больше пятная имя своего ремесла.

Основание Содружества положило конец множеству разногласий, принудило входящих в него магов стихий получить лицензию или быть объявленными вне закона, утвердило ряд правил, по которым они должны были жить. Всё это вновь сделало магию стихий уважаемым искусством. Ледяные гномы и эльфы — маги стихий, отказавшиеся вступить в Содружество, — являются исключением из этих правил. Немногие энгро присоединяются к этой организации, в основном из любопытства, нежели по другой причине. Некоторые человеческие маги стихий отказываются войти в Содружество, особенно финнары. Они не являются желанными гостями в местах, принадлежащих этой организации.

Штаб-квартира Содружества расположена в Имперском Городе, в то время как его влияние сильнее всего распространено в Аспирии. Технически архимаги Имперского Города — верховные руководители организации, но маги стихий в отдалённых областях часто считают себя независимыми от центральной власти.

Ордена стихий

Содружество продолжает поддерживать разделение магов по элементам: каждый его член принадлежит к одному из четырёх орденов стихий. Вне зависимости от того, каким количеством стихий способны повелевать маги, их всегда группируют по первому освоенному элементу, который считается основным.

От членов Содружества требуется носить робы цвета ордена. Маги воздуха носят белые, маги земли — коричневые или зелёные (в зависимости от личных предпочтений), маги воды — синие, а маги огня — красные. Когда маги осваивают новые элементы, они обязаны добавить соответствующие цвета на свою робу. Однако основной цвет всегда должен отражать элемент, который маг освоил во время ученичества.

Некоторые волшебники утверждают, что холодное пламя — это отдельная стихия, и поэтому маги холода также должны быть приняты в Содружество. Для многих это сродни ереси. Маги холода творят заклинания способом, отличающимся от техник управления стихиями. Кроме того, ни один цивилизованный народ не считает холодное пламя первоэлементом.

Титулы

Маги стихий используют титулы, чтобы обозначить свой статус в организации и указать количество элементов, которыми они управляют. Цвета роб волшебников указывают на то, какими именно стихиями они повелевают. Ученики называются **подмастерьями**.

Как только подмастерье приобретает квалификацию и заканчивает служить своему наставнику, он получает титул **принципа**. Маг, владеющий двумя стихиями, зовётся **магусом**, а тремя — **магистром**. Заклинатель, освоивший все четыре стихии, получает титул **архимага**.

Положение мага в ряду равных по рангу не определяется формально. Среди равных маг должен заслужить уважение своими делами, а не титулом, который он носит. От подмастерьев не требуется подчиняться каждому магу, за исключением членов Четвёрки или наставника.

Четвёрка — орган управления Содружеством, в который входят четыре архимага. Каж-

дый из них получает место согласно элементу, который он освоил первым. Они избираются своими соратниками на 4 года. Для того, чтобы урегулировать отношения при голосовании, каждый архимаг служит один год в должности примуса. В случае равенства голосов решение всегда принимается в пользу примуса.

Сейчас в состав Четвёрки входят архимаг воздуха Урит Бискали (мужчина анари), архимаг земли Гальвинит Древесная Ветвь (женщина эльф Очага), архимаг огня Давина ап-Мередит (женщина анари) и архимаг воды Мармадук Свистун (мужчина энгро).

Стражи дорог

Хотя дороги в землях Очага опасны, их нельзя назвать совсем неохраняемыми. Помимо Железной гильдии путешественников защищает неофициальная организация, известная как Стражи дорог.

Организация была основана всего 50 лет назад сэром Магнаром Корнелиусом — отпрыском влиятельной семьи из Шпиля. Стражи дорог действуют поодиночке или небольшими группами, путешествуя по трактам и тропам земель Очага, предлагая дружбу и защиту всем, кого сочтут нуждающимся в поддержке. Некоторые используют путевые башни в качестве базы, защищая прилегающие к убежищу территории, в то время как другие придерживаются кочевого образа жизни. Стражи дорог не требуют плату за услуги, обеспечивая себя за счёт трофеев, взятых с убитых бандитов или орков-мародёров, хотя они принимают добровольные пожертвования. Многие торговцы жертвуют тысячи золотых щитов организации, высоко оценивая безопасность и защиту, которую дают на долгих пустынных трактах путевые башни.

Путевые башни

Сэр Магнар прославился благодаря идее путевых башен. Хотя посетители и оставляют пожертвования в башнях, организация всегда ограничена в деньгах. Предполагается, что для поддержания припасов в башнях стражи дорог должны использовать любые захваченные у орков или бандитов «трофеи». Также в их обязанности входит посвящать, как минимум, несколько недель в году уходу за кладкой башенных стен.

Тринадцать воинов

Тринадцать воинов начинали как группа из тринадцати сакских аристократов, ответивших во время Войны Снежной бури на зов дальнего родственника, просившего о помощи в защите своих земель от варварских племён ледяных налётчиков и вендалей.

Несмотря на то, что их военный поход закончился успешно, по возвращении домой восемь выживших героев обнаружили, что за время их отсутствия их земли были разорены. Осознав, что у них не осталось ничего, кроме оружия в руках и лютой ненависти к ледяным налётчикам и вендалям, выжившие основали братство, целью которого стало выслеживание и истребление этих варваров везде, где бы они ни скрывались.

Хотя никого из основателей не осталось в живых, организация, официально известная как братство Тринадцати воинов, продолжает самоотверженно выполнять их дело.

Несмотря на название, организация редко имеет полный состав: обычно воинов насчитывается меньше десяти, но даже когда они набирают новых членов, их число никогда не превышает тринадцати. Все члены носят на левом плече эмблему, на которой изображена отрубленная медвежья голова, окружённая 13-ю звёздами.

Тринадцать воинов почти всё время проводят в Разбитых пустошах и соседних землях, безжалостно неся воздаяние их тёмным обитателям. Они предпочитают сосредотачивать силы на борьбе с ледяными налётчиками и вендаля-

ми, однако охотно истребляют любых других злых существ, у которых хватит глупости перейти им дорогу.

Хранители знаний

У большинства людей и энгро отсчёт времени ведётся от года Ледяной стены. Большая часть народа не имеет представления о временах до начала Войны Снежной бури, а основная масса населения думает не о событиях прошлого, а о будущем, ожидая новый урожай.

У эльфов и гномов есть записи, повествующие о куда более древних событиях, но они не делятся своими знаниями ни с младшими народами, ни даже друг с другом. Энгро и в более благополучные времена не вели летописи, так что у них никогда не было хоть сколько-нибудь детальных архивных материалов за исключением песен.

Крупные архивы, созданные людьми, можно найти в Имперском городе (в Железной гильдии), Дрэйкпорте (в архивах лорда Драконова), Дальнем Просторе (также в Железной гильдии) и в Цитадели (куда ни под каким предлогом не допускается никто из чужаков).

Для того, чтобы знания не были утеряны полностью, группа мудрецов и скальдов создала общество Хранителей знаний — сообщество историков, архивариусов и охотников за сокровищами. Организация насчитывает немногим менее 200 членов.

Хранители знаний путешествуют по всему Рассилону в поисках древних свитков и текстов, делают копии и доставляют своим коллегам для архивного хранения. Уничтожение большей части знаний об истории мира во время Войны Снежной бури научило этих образованных людей не класть все свитки в одну корзину.

Будучи в основном учёными, Хранители знаний, однако, известны своими радикальными способами получения записей из некоторых частных коллекций. Но они не настолько глупы, чтобы идти на конфликт с Содружеством Стихий или лордом Драконовым; вместо этого они платят за доступ к их архивам.

HELLFROST: ЛЕДЯНОЕ ПЕКЛО

Авторы: Пол «Wiggy» Уэйд-Уильямс и Snowy.
Дополнительные материалы: Клинт Блэк.
Перевод с английского: ТГ «Авантюрин» *(Юрий Алексеев и Павел Гуров)*, студия «Фантом» *(Александр Тимошенко и Алексей Белов)* и Семён Носницын.
Корректорская работа: Александр Ермаков, Юрий Алексеев, Павел Гуров, Семён Носницын.
Редактура: Павел Гуров, Анастасия Гастева.
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Основной дизайн макета: Робин Эллиот.
Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков.
Дизайн обложки: Робин Эллиот и Александр Ермаков.
Иллюстрации: Крис Кулманн.

Посвящения от Wiggy: Мэгги (за то что она есть) и Snowy (который пока не умеет печатать).
Посвящения от Робина: спасибо моей семье за постоянную поддержку.
Благодарности за поддержку: Александр Тимошенко, Алёна Коновалова.

История Рассилона полна крови

Давным-давно, когда на плодородные земли юга пришла армия инеистых великанов и драконов, снежных орков, ледяных гоблинов и прочих слуг ледяного бога Трима, началась Война Снежной бури. Пять сотен лет назад люди, гномы и эльфы плечом к плечу выиграли войну. Но победа в сражениях не принесла облегчения. Зимы становятся всё холоднее и дольше, большая часть земель Рассилона скована вечным льдом и занесена снегом. А в тех очагах тепла, что с трудом собирают урожаи, идёт борьба с умиранием земли, могучими холодами и жутким ветром из Ледяного пекла. И это не самая страшная беда. Примерно 30 лет назад магия — единственное надёжное оружие человечества — начала ослабевать.

Добро пожаловать в Ледяное пекло.

- Шесть народов на выбор для персонажей игроков (от людей и эльфов тайги до ледяных гномов и хладнорождённых).
- Семь новых изъянов.
- 91 новая черта. Особое внимание уделено религиозным и профессиональным.
- Шесть новых мистических даров и особые правила по оттоку, магической отдаче.
- 83 новых и изменённых заклинания.
- Описание 24 божеств и их последователей.
- Знахарство — сбор и приготовление трав.
- Правила по славе — новому параметру, измеряющему известность ваших героев.
- Множество предметов снаряжения, доспехов, оружия и боеприпасов.
- Транспортные средства, включая суда и гужевой транспорт.
- Укрепления — возведение и содержание.
- Подробное описание повседеневной жизни Рассилона, от свадеб до судов.
- 12 организаций, к которым могут принадлежать персонажи игроков.
- Правила игрового мира (температура, путешествия, обморожение, выплата виры...).

Для игры требуется книга правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста»